Путь к трону. Шаг первый

Путь к трону - 1

Алескандр Зайцев

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Тут будет моя виртуальность!

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Текст изобилует игровыми терминами, если вы никогда не играли в MMORPG, то вам лучше воздержаться от чтения данного текста.

Предупреждение 2: это не книга в общепринятом смысле, это скорее игровой ЛОГ разбавленный художественными вставками. Завершено в черновом варианте.

- Алескандр Зайцев
  - Пролог
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
  - 10
  - 11
  - 12
  - 13
  - 14
  - 15
  - 16
  - 17
  - 18
  - 19
  - 20
  - 21

- ○ 22
- ○ 23
- ○ 24
- ○ 25
- ○ 26
- ○ 27
- ○ 28

Алескандр Зайцев
Путь к трону. Шаг первый

Пролог

Я всегда считал, что родился не в свое время. Все эти машины, грязный воздух, продажные политики и тонны грязи льющиеся по ТиВи и из сети, все это не по мне. Я из того вымирающего вида, что любит бродить по осеннему лесу, готовить запеченную картошку на углях вечернего костра и вообще быть поближе к природе и никому не врать. Да я вымирающий вид идеалистов-романтиков.

Но в отличие от тех, кто считает так же и ударился в протестные движения, наркотики, игры и прочее, я вполне успешен. У меня отличная работа, хорошая квартира в центре города, причем квартира заработанная мной самим. Меня ценит начальство, я на отличном счету в корпорации. У меня много товарищей, а от девушек нет отбоя.

У меня есть талант, который примиряет меня с той реальностью, в которой живу. Талант продавать. Я могу продать, что угодно и кому угодно. Правда я должен сам искренне верить, что продаваемый товар отличного качества, и покупателю он хоть чуточку, но нужен. Как говорил мой бывший шеф: «твоему напору и искренней вере в то, что ты предлагаешь именно то, что клиенту нужно, не способен противостоять никто!». Наверно так и есть.

Все именно так…

Точнее, так все и было два месяца назад. Ровно шесть десятков дней, прошло с того времени как все изменилось. У меня теперь нет шефа, нет корпорации за спиной, нет, собственно, и заработанной квартиры.

Я заключил сделку, работая на комиссионных. На мизерных комиссионных, всего в один процент. По сути, взялся за то, что считалось невозможным, продать группу заводов производящих, а в прочем не стоит подробностей, это закрытая информация. Важно то, что сумма сделки составила двести двадцать четыре миллиона евро. И да, я получил свой один единственный процент. Один процент от этой фантастической суммы. Как только эта сумма упала на мой банковский счет, мне тут же пришло понимание, что работать смысла больше нет ни малейшего!

Зачем? Заработать еще пару миллионов или сотню, а может миллиард? А смысл? Для меня работа была только средством для добычи ресурса — деньги. При моих не великих тратах на себя, полученной суммы должно было хватить на всю оставшуюся жизнь, если учесть особенно то, что два миллиона у меня были в

доверительном управлении самого надежного траста и должны были приносить от девяти до одиннадцати процентов в год. И я уволился. Потом продал квартиру и вообще переехал в другой город. У меня было много товарищей, но не было, ни одного друга и я ничего от этого не терял. Я для всех потерялся. И начал новую жизнь. Теперь я живу в коттеджном поселке, в изумительно прекрасном месте, на берегу Байкала.

Но это не важно где я живу. Вообще, не важно. Так как я твердо решил покинуть этот грязный мир. Нет, речь конечно не о самоубийстве, я слишком себя для этого люблю. А о новомодном увлечении виртуальными реальностями и их самого главного блюда, виртуальными многопользовательскими ролевыми играми. Свой выбор я сделал почти сразу, как только на это решился. Впрочем, в моем выборе игрового контента я был не одинок. По сути, я выбрал те сервера, что выбирало восемь из десяти тех, кто хотел приобщиться к миру виртуальности. Вселенная «Небесный трон»! Этот проект стартовал всего полгода назад, а сейчас он был безоговорочным лидером по количеству подписчиков.

И было много причин, от чего «Небесный трон» стал так популярен.

Во-первых они пошли на перекор тренду виртуальности, плюнув на все, что за пять лет прошедших с массового введения данной технологии наработали другие, начихав на всех конкурентов. Они не стали делать игру похожею на реальность. И не прогадали! В отличие от иных проектов, в «НТ», не нужно было тратить сутки на поездку из локации в локацию. Квесты не требовали месяцы на выполнение. В их мире не надо было таскать на себе мешки с лутом пригибаясь под их тяжестью. Их мир был полон условностей и не претендовал на то, что быть как настоящий. Геймдезайнеры «НТ» сыграли ва-банк и вернули игры к истокам, к тому какими они были до виртуала. Они вернули ощущение сказки в игры. При этом оставив все те преймущества, что дарует игроку виртуал, все чувства в этой игре были неотличимы от реальности, вы полностью сливались со своим персонажем! Все преймущества есть, а недостатков реала нет! Как такая простая идея не пришла никому раньше? Эта загадка из загадок, до сих пор многие аналитики рвут волосы на всех частях тела, не понимая, почему за пять лет до такого никто не додумался. Разумеется, появились громкие заявления, от ведущих игровых контор, о том, что вот-вот они выпустят такую игру, которая станет убийцей «НТ». Но в это никто не верил, потому как было…

Во-вторых! У корпорации СиБиТу, которой принадлежал «НТ»

была уникальная технология. Они это назвали «виртуальность два точка ноль». И сравнить её можно было только с одним. С обычным сном. Да-да, с простым сном, но сколько это открывало возможностей? В виртуальных играх, как вы не изощряйтесь, вы не можете выбрать своего персонажа, потому как мозговые реакции и рефлексы отторгнут его. То есть если вы толстый и жирный, то и в любой виртуальной реальности вы не сможете быть худым и спортивным. Ни в одной, кроме «Небесного Трона»! Ведь во сне вы можете быть кем угодно, хоть ушастым, розовым пони и ваш мозг не входит в пике от такого факта! Если иная виртуальность предлагала битвы на мечах, то тот кто умел владеть мечем в реале, и в виртуале не терял этого умения, получая огромное преимущество перед огромным большинством ничего не умеющих в реальности игроков. А вот во сне иногда даже привычное действие кажется невыполнимым. Или наоборот в реальности вы не умеете ходить по канатам, но во сне свободно можете пробежать по канату, что натянут хоть на высоте километра! Во сне ваш разум беззащитен, у него не работает защита против против того, чего не может быть. «НТ» предлагал уникальное. ВСЕ игроки в начале игры были в равных условиях! Все! И возможности даже парализованного калеки, не уступали возможностям олимпийского чемпиона по спортивной гимнастике при старте. «Трон» предлагал то, что раньше виртуальность дать не могла, иллюзию равенства. Всеобщего равенства!

В-третьих! Оно логически вытекало из во-вторых. Бывает, что во время активной фазы сна, которая как известно науке, длится не больше четверти часа, у того кто видит сон проходит целый день. Время во сне сжимается. И СуБиТу удалось использовать и этот момент! Нет, они не смогли вместить день в пятнадцать минут. Время в «НТ» было сжато «всего» в три раза. Но и это много! Очень много! Вот пришли вы после работы, и у вас есть два часа на расслабиться и поиграть. Конечно, вы выберете ту игру, которая конвертирует ваши жалкие сто двадцать минут отдыха в полноценные четверть суток!!! Это был не то что прорыв, это была самая натуральная революция! Но и это не все было еще и.

В-четвертых! Опять вытекающее из технологии «виртуальность два точка ноль». Игра в «Небесный трон» уменьшала потребности организма во сне, до жалких трех часов! Этот побочный эффект оказался полностью безопасен и даже полезен. Врачи стали рекомендовать пациентам с нарушением сна играть в «НТ». А что давало это обычному человеку? А то, что вместо двух часов он мог тратить на игру пять еще украденных у

обычного восьми часового сна! Что в сумме давало семь часов игры в сутки, а если применить коэффициент сжатия времени, то все двадцать один час! Переворот в сознании и в мире! Теперь люди жили в виртуале по ощущениям не меньше чем в реале и при этом оставались социально активными членами общества! Наш мир менялся, и я это понял. Ведь было еще и.

В-пятых! СиБиТу еще раз сделало финт ушами. Они забыли многими годами проверенную систему пользовательских соглашений. В которых всегда говорилось, что ваш персонаж по сути в аренде и принадлежит компании предоставляющей вам игру, а деньги вы платите только за арендное соглашение. По сути все виртуальные игры по закону ни за что не отвечали. Все, кроме «НТ», они официально приравняли своих персонажей к живым игрокам! Впервые в индустрии. И они получили, что так хотят все игровые корпорации, они получили клиента!

Месяц, после того как уволился и продал квартиру, я занимался переездом и изучением форумов и вообще любой информации по игре. Изучал мегабайты гайдов и графики теорикрафтеров, я хоть и романтик, но не люблю наступать на те же грабли, на которые уже кто-то наступал.

По правде я любил игры, обычнее старые, еще не виртуальные, а вот с новомодными не пошло. Попробовал раз и понял, не моё. Взять квест и совершенно натурально ехать тридцать километров на лошади? «Цок, цок, цок» и так несколько часов отбивая свой зад? Выбить доспех с монстра и три часа волочь его по земле до магазина НПС? Нет, мне суток хватило, что бы плюнуть на эту виртуальность и забыть. Но чем больше я изучал мир «НТ» тем больше влюблялся в него. Влюблялся заочно.

Месяц назад я все оформил, переехал и получил в свое распоряжение комплект подключения класса «А». Стоил он бешеных денег и представлял собой не шлем виртуальности, а целый кокон. Специально подогнанный под меня саркофаг, который, пока я был виртуале, следил за моим телом. В рекламе указывалось, что три часа коконе так же полезны для организма как получасовая кардиотренировка. И как я узнал, реклама не врала.

Мир «Небесного трона» был прекрасен. Реальность не могла конкурировать с плодом человеческой фантазии. А удобство, которое представляя интерфейс «НТ», было выше всяких похвал. Но я там провел всего час, а потом меня выкинуло из игры. Меня забанили. А бан в «НТ» только на один срок — навсегда! И его не обойти, не подделать свой разум, ведь его метки надежно считываются системой! И все из-за чего? Я сидел в каком-то сарае

и мою руку грызла большая крыса. А я не сопротивлялся, мне было любопытно и щекотно.

Единственное чем могла оттолкнуть виртуальность «Трона» это только одним. В этой игре люди чувствовали боль! Если в вас виртуальности «НТ» кидали головешкой из костра, то вы могли обжечься. Если по вам попадали мечом, то это было реально больно. Нет, на реальных телах это никак не отражалось, было просто больно. И никак эту боль нельзя было убрать. Точнее её можно было ослабить путем привыкания, в игре даже был введен особый параметр развивающийся только от привычки к боли в игре, назывался «стойкость» и отвечал за сопротивляемость игрока к физическому урону. Так же болевые ощущения проходили как только устранялся возбудитель боли, например, заживлялась рана магическим заклинанием. Так что люди научились с этой болью существовать, просто в «НТ» предпочитали не лезть на рожон там, где может быть очень больно.

Беда в том, что я калека. Пятнадцать лет назад, в автокатастрофе я повредил позвоночник и теперь не чувствую боли. Мне только щекотно, там где другие воют и от боли и лезут на стены. Несколько раз только чудо спасало меня от верной смерти из-за этого свойства моих поврежденных нервов. Не чувствовать боли, на самом деле очень опасная в жизни проблема. По идее, в мире «Трона» я должен был вновь чувствовать боль, но почему-то так не было. Я и в волшебной виртуальности два точка ноль, остался калекой. А мой физический недостаток система приняла за багоюзерство, читерство и взлом.

Что я сделал после бана? Я подал на СиБиТу в суд! О! Сколько экспертиз они провели! Даже три кокона различных производителей поменяли. Все без толку! Ну щекотно мне а не больно и все тут! А ведь в рекламе «НТ» уверялось, что любой калека может почувствовать себя нормальным в их мире! Когда эксперты корпорации поняли, что им придется выплатить мне космическую неустойку и поменять свою рекламу, юристы пошли на попятный и предложили мне досудебную сделку. Они восстанавливали мой аккаунт, снимали все обвинения и оплачивали мою игру на год. Услышав это, я привел им выписку из своего банковского счета и громко рассмеялся. Я приготовился к долгой судебной тяжбе, в надежде вытряси из них по максимуму, я и правда был зол. Настолько зол, что словами не передать.

А потом я узнал одну вещь. И все изменилось. Из-за того что я узнал мир «Небесного Трона» стал для меня необходим как

воздух, он стал для меня важнее жизни. Неделю назад я связался с юристами СиБиТу и выдвинул свои требования.

Одно было простым. Раз я был забанен настолько времени, то прошу привести характеристики моего персонажа в то состояние в которое бы они оказались если бы та крыса ела меня все это время, а я «терпел» как бы эту боль. С этим я думаю не было никаких проблем. А вот второе мое требование они могли и не выполнить, предпочтя суд и выплату неустойки. Так как оно касалось конфиденциальности игроков, что было чем-то вроде священной коровы СиБиТу. И это глупое требование было только из-за того, что админы «НТ» придумали два вида светлых эльфов: лесных и высоких! Если бы не эта деталь, я бы и не подумал спрашивать! Требование звучало так: «За лесных или за высоких эльфов играет Наталья Юрьевна Свержина,???? года рождения. Я знаю, что она играет в вашу игру. Я не прошу узнать её ник или класс или иную подробность, только один вопрос лесная или высокая?».

Наталья, та единственная кого я любил. Стоп, почему любил, я люблю её и сейчас, спустя пятнадцать лет после нашей последней встречи. Больше жизни люблю. Она ехала в той же машине что и я, но ей повезло меньше, в той аварии у неё был сломан позвоночник. И после я её не видел, она отказалась со мной видится. Просила запомнить её здоровой. Она слишком сильно любила меня, что бы мирится с тем, что я буду жить с калекой. Я убеждал, о! как я её убеждал, что мне все равно, что с ней, что я её буду любить любой! Она все решила за меня. А потом её папа, бизнесмен не из последних, переехал в штаты и увез дочь с собой. Я её искал, так настырно, что мне даже пару раз ломали ребра подосланные её отцом бугаи. А потом, когда Юрий Сергеевич понял, что я не отступлю, он сам приехал и поговорил со мной и я понял, что она никогда не даст мне увидеть себя калекой. Я понял, что это правда, потому как на плече семнадцатилетнего юнца в захлеб рыдал сорокалетний мужик, который был готов на все ради своей дочери, но не мог сделать ничего. И тут я узнал, случайно узнал, что она играет в «НТ».

А я ведь помню наш последний вечер будто он был вчера. И её слова.

— Я родилась не в том мире. Хочу быть королевой. — И звонкий смех любимой. — Королевой эльфов!

В «Небесном троне» игрок мог стать кем угодно, даже богом, так говорила реклама. И раз она в игре, то я уверен, она приложит все усилия, что бы воплотить ту мечту, последнюю мечту себя здоровой в реальность, пусть и в реальности

виртуальной. А она у меня упрямая и своего добьется, я это знаю. А мне всего-то надо, пойти в мир «Трона» и стать королем эльфов. Так просто, по сравнению с тем, что раньше я жил в мире и знал, что не увижу её никогда! И пусть даже захудалым графом может стать один из ста тысяч, а королем целой расы один из миллионов, это такая мелочь!

Мне оставалось только узнать, кем играет Наталья и выбрать другую ветвь эльфов, что бы потом, когда-нибудь предложить ей руку и сердце как равный равному!

И вот ответ пришел.

Открыть письмо.

«*Ваши требования будут выполнены при условии соблюдения полной конфиденциальности данной сделки. Вы так же обязуетесь не искать известную вам личность, не расспрашивать о ней в игре и не прибегать к иным методам поисков».*

Принять предложение: Да/Нет?

А зачем мне её искать, я знаю кем она будет! И пусть это знание больше похоже на психоз, мне плевать, я знаю и все тут, не может быть иначе, просто не может!

Да!

И всего одно слово появляется в теле письма, после моего согласия:

«Лесная»…

Глава 1

Итак, все просто. Мне надо создать персонажа. Войти в мир игры. И много, много играть, для того что бы стать королем целой расы. Цель понятна. Реализация? А не знаю, никто не знает как становятся королями. Для того, что бы получить самый низший титул барона, надо было иметь минимум сотый уровень. А за семь месяцев, что проект «НТ» запущен, выше сотого добралось всего десять тысяч человек. Если переводить на цифры, пять сотых процента от общего количества игроков. А в расовых государствах, стать благородным еще сложнее, все требования к кандидатам выше на четверть. То есть, по сути, о том как двигаться по иерархической лестнице мира сотни королевств мало кто вообще представляет. В открытом доступе я такой информации не нашел в принципе!

Вселенная «Трона» была огромна. СиБиТу ввело принцип: «В наших мирах не будет пустоты! На каждого подписчика будет не меньше ста НПС, которые отыгрывают обычное население!». И корпорация четко следовала этому правилу. А если учесть, что на данный момент игроков было двадцать миллионов, то масштабы просто поражают. По условной площади поверхности мир «Трона» превосходил нашу Землю в десять раз! Потому как помимо королевств были и огромные локации размером примерно с Францию, полностью находящиеся под контролем чудовищ.

В «НТ» было сто двадцать восемь королевств. В большинстве своем они были многорасовыми, то есть игрок любой расы мог стать их гражданином. Но было и двадцать исключений. Исключениями были монорасовые государства, три таких было у людей и по одному у каждой разумной расы. Начинать игру можно было где угодно, в любом из королевств было несколько начальных локаций удобных для новичков. Туториал утверждал что начало игры в не шовинистически настроенных странах намного легче, игровые форумы и гайды утверждали тоже самое.

Все страны в «НТ» были примерно одной площади и имели одинаковый доступ к ресурсам. Все было сбалансировано идеально. Королевства часто воевали, да почти всегда хоть с кем то, но каждое из них вело войну. Но пока эти битвы носили набеговый характер. СиБиТу уверяло, что захватнические воины королевства смогут вести только в том случае, если на данные королевства будут влиять сами игроки. То есть тогда, когда игроки подрастут настолько, что их голоса будут что-то значит в политике! А до этого момента, все войны не более чем за трофеи, а не за что-то более весомое.

Структура иерархии королевств тоже была упрощенной до нельзя. Правитель один: король или королева. Под ним четыре герцога, которые правят провинциями. У каждого герцога в подчинении по четыре маркиза, что ведут дела в своих наделах. У маркизов так же по четыре вассала в титуле графа и у них свои земли. И самое низшее звено это бароны, со своими баронствами. Десять баронов это копье графа, именно столько баронов находится в подчинении у каждого из них.

Заглянул на форум теорикрафта. Там часто считали даже то, что могло случится в будущем. Строили графики и схемы. Была там и любопытная тема: «когда появится первый король из игроков?». И большинство игровых аналитиков сходилось во мнении что не раньше чем через года четыре! И это была радостная новость! Та фора, что была у тех кто начал раньше, за это время я могу её легко наверстать, с моим то количеством свободного времени и ресурсами! А главное у меня в отличии от большинства есть цель большая чем добиться в игре успеха и я к ней приду! И нет силы, что может меня остановить.

Одно из главных отличий «НТ» от других виртуалок это видимая простота, тут все казалось простым и понятным. Все сложности на игроков накатывались так медленно и равномерно, что казались чем-то простым так как естественно вплетались в развитие персонажей и игровой опыт. Так же и тут, вроде простая структура, но я уверен подводных камней в ней тысячи! Но пройдет время и я все их изучу.

Так, цель понятна! Достигнуть её теоретически можно. А практически? Посчитаем.

Запрос статистики «Небесного Трона».

Введите ваш запрос.

Сколько игроков выбрали расу высоких эльфов?

Открытая информация. Один миллион двадцать одна тысяча семьсот четырнадцать.

Итак, в теории это количество моих прямых конкурентов. Огромное число, но стоит немного подумать и становиться понятно, что не все так страшно. Сразу отсеем тех кто не может позволить себе играть круглые сутки на пролет, они не конкуренты. Так опять заходим на теорикрафт форум, и смотрим неофициальную статистику распределение игроков по времени

прибывания в игре. Смотрю на кривую, похожую на график среднего распределения, и радуюсь. В этом со мной может конкурировать только один процент! Итого примерно десять тысяч, что же, цифра уже не настолько пугающая! Две трети из них не играют по сути, а зарабатывают в игре, добывая игровые ресурсы, обмундирование и оказывая прочие услуги за реальные деньги. Они заняты иным им не до короны. Итого чуть больше трех тысяч соперников. Конечно многие из них плевали на титулы и имеют другой интерес, иные захотят примерить корону других государств. Но лучше думать, что все они самые натуральные соперники идущие по одному со мной пути! Так надежнее. Эх! Если бы не фора в семь месяцев у многих из них я бы наверно даже порадовался получившимся цифрам. Но семь месяцев реальности, это год и три четверти в мире «Трона»! Прорва времени! И мне придется это наверстывать, хорошо что у меня уже сложился вполне определенный план!

А с чем придется столкнуться Наталье?

Запрос статистики «Небесного Трона».

Введите ваш запрос.

Сколько игроков выбрали расу лесных эльфов?

Открытая информация: один миллион восемьсот тридцать семь тысяч двести сорок.

Да, ей будет посложнее, конкуренция выше, но и начала она раньше. Я не знаю почему, но и допустить не могу то, что мои домыслы о её стремлении стать эльфийской правительницей не более чем моя фантазия.

Что мне теперь четко ясно, так это то, что поставленная цель выполнима. Сложно, трудно, но достигнуть её не из области фантастики. А значит, мои надежды не пусты.

Эх! Если бы я мог использовать для достижения своей цели реальные деньги со своего банковского счета! Насколько все было бы проще! Да я стал бы сотого уровня за месяц, при моем то количестве свободного времени! Нанял бы гильдию из топовых и меня бы легко прокачали. Но вот деталь. Когда мы играли с Наташкой, в тогда еще обычные не виртуальные он-лайн игрушки, я помню она ненавидела тех кто донатит. Кто поднимается в игре за счет вливание средств из вне. А ведь когда, не если, а когда, мы встретимся она попросит рассказать, как я шел по своему пути и я не смогу ей соврать. А если она узнает,

что я донатор, то это её расстроит. А я не хочу этого и никогда не сделаю того, что сможет причинить ей пусть даже маленькую боль!

Кстати, о реальных деньгах в мире «НТ». И опять СиБиТу пошла давно забытой дорогой. Они не стали бороться с черным рынком. Но так же не стали и продавать за реальные деньги игровые вещи. Они сделали проще, они создали структуру позволяющую торговать игрокам между собой за реал на игровых серверах. И ведь как просто это было реализовано! Заключалась сделка и деньги покупателя переводились с банковской карты игрока на игровой счет, а оттуда на игровой счет продавца, и уже оттуда на реальный банковский счет продавшего. Гениально! Полная конфиденциальность и защита от кидалова! И всего-то за данную услугу СиБиТу брали смешных пять процентов комиссии!!

Без доната конечно плохо. Без реальных денег стать лучшим из лучших, будет на порядок сложнее, но я все уже решил. Доната не будет! Но почему не будет реальных денег? Что мешает мне самому, что-то найденное в игре и не нужное моему персонажу за реал продать, а потом на эти вырученные в игре деньги, что-то купить, но уже нужное? Немного поразмыслив, я решил, что такой подход с донатом не имеет ничего общего, ведь реал этот будет добыт в игре. Как только эта мысль оформилась я зашел на сайт банка и создал пустую банковскую карту. Это кончено рано, может на ней вообще никогда не появиться ни копейки, но это простое действие придало мне уверенности.

Все хватит ждать, пора.

Но, сперва поесть и в душ!

Через полчаса я понял, что откладываю начало своего пути под любым предлогом. Нервы, будь они не ладны. Неужели у меня и правда появился шанс? Страшно, что я могу все запороть, все испортить.

Так, стоп! Все сомнения побоку и вперед.

Саркофаг внутри очень уютный, мерно гудят серовомоторчики массажных валиков. Улегся и он сам подстроился под моё тело, не зря такие деньги за него плачены.

Активировать подключение? Да/Нет.

Да.

Адрес?

«Небесный трон». И ввести данный адрес в функцию: «адрес по умолчанию». В дальнейшем такой вопрос не задавать, а сразу переправлять меня на данный сервер.

Изменить настройки «по умолчанию»? Да/Нет.

Да.

Долгая секунда и вот я смотрю на перевивающийся логотип «Небесного Трона».

Желаете войти?

Да.

Ждите, идет идентификация…. Идентификация закончена. К сожалению вынуждены сообщить Вам, что ваш персонаж заблокирован. Изви…

Но тут стандартное окно интерфейса подернулось рябью и выскочило следующее сообщение:

Особый режим. Корпорация СиБиТу и администрация серверов «НТ» приносит вам глубочайшие извинения. Желаете разблокировать персонаж или создать новый с теми бонусами о которых вам известно?

Создать новый!

Мы рады приветствовать Вас в созданном нами мире. Добро пожаловать!

И разноцветный снежный вихрь окутал моё сознание.

А вот и виртуальность. Нет, тут она не нужна, только мешает, зачем она мне в настройках и в меню?

Активировать текстово-графический режим.

Вы уверены, что хотите отказаться от виртуальной оболочки в меню «Небесного Трона»?

Уверен. Подогнать внешний вид под ретро игры.

Псевдовиртуальный режим активирован. Выберите внешний вид оболочек.

И список и из десятков тысяч игр когда либо созданных человечеством! Уууух!

Я выбрал.

Активация оболочки под Фоллаут завершена,

приятной игры!

Так это уже более удобно и веет истинным хардкором!

Введите имя, под которым вы будете известны в игре.

Активировать поиск по слову «Лучший», на любом из языков Земли, высвети на экран русские транскрипции, не занятые иными игроками.

Ждите… На ваш выбор двенадцать не занятых транскрипций.

Я выбрал: Тот`Нхат.

Принято.

А что не плохо и мало кто поймет, что это исковерканный вьетнамский!

Создание нового персонажа. Активировать функцию?

Да.

Выбор расы/ Случайный генератор.

Выбор расы.

Выберите одну из восемнадцати представленных в мире «Небесного Трона» рас. Активировать библиотеку, для облегчения выбора?

Нет. Выбор сделан. Раса: Высокий эльф.

Подтвердите свой выбор.

Подтверждаю.

И перед моим взором тут же появилась огромная книга и голос из ниоткуда начал рассказывать историю этой расы. Я это пропустил, так как все это читал на форумах. По сути банальная история, была одна раса светлые эльфы, жили они в Великом лесу и были счастливы. Но многие из эльфов тяготились тем, что их силы неразрывно связаны с лесом и природой и решили они это изменить. Так разделилось некогда едино племя. И те величайшие маги, что восстали против привычного хода вещей, увели часть эльфов на плоскогорье Та на Ру. Прошли тысячи лет

и вдали от влияния Леса они изменились, став новой расой мира «Трона». Ни чем ни примечательный рассказ, особенно если учесть то, что если читать эту легенду при регистрации за зеленого эльфа, то будут фигурировать не «величайшие маги», а отступники от Древа Жизни. Мне важно только то, что эти две ветви эльфийского рода, все же родня. И пусть в каждом из государств сторонников войны и мира между родней поровну, я когда-нибудь изменю этот баланс. Но такое в туториале не прочитаешь, так что я закрыл книгу, оборвав голос по средине предложения.

Окно способностей расы. Ознакомьтесь, прежде чем продолжать!

Ознакомиться.

Высокие эльфы. Штраф на выносливость: количество очков жизни уменьшено на десять процентов по сравнению с остальными расами. Штраф на силу: по умолчанию минус один пункт силы. Штраф на владение дробящим оружием: тридцать процентов от урона. Штраф на владение рубящим оружием: двадцать процентов от урона. Штраф на ношение тяжелой брони: ношение тяжелой брони невозможно данной расой. Бонус: плюс два очка интеллекта. Бонус: способности основанные на мане или духе эффективнее на три процента. Обзор завершен. Вы подтверждаете свой выбор?

Да.

Добро пожаловать в окно распределения характеристик.

Уфф, а вот за это я люблю ролевые игры, еще те старые, есть над чем подумать, поломать голову над цифрами и способностями! Точнее этим я занимался месяц назад, сейчас я уже все прекрасно знаю. Одно только гложет слишком необычного персонажа я хочу создать. И ко многим советам с форумов мне придется относится с некоторой долей опаски. Но только при таком персе я смогу полностью реализовать свое преимущество перед другими игроками, а именно нечувствительность к боли.

Желаете распределить характеристики?

Да.

После подтверждения, тут же выпадает окно статистики с базовыми значениями.

Сила: 4.
Ловкость: 5.
Восприятие: 5.
Интеллект: 7.
Мудрость: 5.
Выносливость: 5.
Свободных очков для распределения 5.

Стоит мне сосредоточить взгляд на характеристике, как тут же всплывает подменю-подсказка.

Сила: влияет на эффективность применения холодного оружия, максимальный переносимый вес и скорость бега персонажа, а так же необходима для умелого обращения с любыми видами оружия, а так же на ношение того или иного типа брони (у каждого конкретного вида оружия и брони свой минимально требуемый уровень Силы). Ваше текущее значение: 4. Что уменьшает ваш урон холодным оружием на 10 % от базового. Желаете повысить данную характеристику?

Нет. Уменьшить силу на единицу.

Вы уверены, это снизит урон от холодного оружия на 25 % от среднего. Уменьшит переносимый вес на 20 % и снизит скорость передвижения на 5 %.

Уверен. Снизить характеристику.

Ознакомьтесь с предупреждением. Начальные характеристики очень важны. Их невероятно трудно повысить в игре. Сделав необдуманный выбор при генерации вашего альтерЭго, вам будет потом очень трудно что-то исправить.

Не показывать больше данную подсказку.

Принято.

Снизить силу на единицу.

Принято.

Больше снижать опасно, когда характеристика падает ниже тройки, то такие дикие штрафы начинаются, что ужас просто.

Ловкость: влияет на эффективность применения дальнобойного оружия и урон ударов без оружия. Так же влияет на скорость передвижения и вероятность уклонения от физической или магической атаки. (у каждого конкретного вида луков и арбалетов свой минимально требуемый уровень Ловкости). Текущее значение: 5. Что является средним значением и не несет в себе ни штрафов ни бонусов. Желаете повысить характеристику?

Да, на единицу.

Текущее значение параметра ловкость: 6. Урон стрелковым оружием увеличен на 10 %, урон в рукопашной схватке увеличен на 10 %. Вероятность увернуться от вражеских атак 5 %. Скорость передвижения увеличена на 5 %.

Очень хочется вложиться в этот параметр побольше! Но увы, количество свободных для распределения очков не резиновое.

Восприятие: очень важный параметр отвечающий за многое в игровой механике. Чем данный параметр выше, тем дальше видит ваш персонаж. Так же восприятие влияет на вероятность несения критического урона любым видом оружия, без оружия и способностями основанными на мане или духе. Так же данный параметр влияет на многие навыки стрелков. Текущее значение: 5. Что является средним значением и не несет в себе ни штрафов ни бонусов. Желаете поднять данную характеристику?

Нет. Опустить на два пункта.

Восприятие: 3. Штраф: обзор уменьшен на 25 %. Штраф: вероятность критического удара составляет минус пятнадцать процентов. Внимание! Если вы хотите создать персонажа стрелка, то такое низкое значение данного параметра сделает невозможным применение многих способностей классов чей урон основан на применении метательного или дальнобойного оружия. Вы уверены в своем выборе?

Да!

Я не собираюсь развивать ни воина, ни лучника, так что мне этот стат не сильно нужен, хотя говорят, что восприятие влияет на нахождение секретных локаций и прочих вкусностей, но администрация этого не подтвердила, правда и не опровергла. Так что на слухи я плюну.

> *Интеллект: Является базовым параметром для социального общения с НПС. Получение многих заданий, а так же вариативность решения квестов, все это напрямую зависит от данного параметра. Чем выше интеллект вашего персонажа, тем более разнообразна ваша игра. Так же интеллект, влияет на такой параметр как лидерство, который доступен с двадцатого уровня. Лидерство изначально равно значению интеллекта плюс одна десятая харизмы и отвечает за то сколько человек может быть в группе под предводительством игрока. Текущее значение: 7. Вариативность решения задач при данной величине параметра равна трем. Повысить характеристику?*

А так же, что не договаривает библиотека, при высоком параметре интеллекта, а именно при 9 единицах, ваш персонаж будет получать перки не раз в четыре уровня, а раз в три. Вообще любой стат, в который вложено девять или десять единиц, давал какой-нибудь бонус, но бонус от интеллекта я считал наиболее значимым. И со мной были согласны большинство гуру этой игры. При этом он не давал никаких плюсов к урону или защите и казалось вообще не влиял на боевой потенциал персонажа.

> *Повысить на единицу.*
>
> *Принято.*
>
> *Интеллект: 8. Вариативность решений сложных заданий 4.*

Почему не дотянул до вожделенной девятки? Все просто после первого же взятого мной уровня дадут перк и я возьму им плюс один к интеллекту. Вообще перками можно повысить любую из начальных характеристик, но только каждую по одному разу, не более! И больше десятки ни один базовый параметр не может быть поднят. Да и не нужна десятка в интеллекте, там бонус плевый, в сравнении с девяткой.

Мудрость: не важно, что вы выберите: реку маны или путь духа, без этого параметра ваш персонаж не сможет использовать свои специальные навыки. Так же данный параметр влияет на количество духа или маны и на скорость их регенерации. Так же, чем выше мудрость тем больший урон наносят ваши навыки и способности. Каждый уровень к вашей мане или духу будет прибавляться значение равное вашему базовому параметру мудрости. Текущее значение: 5. Что является средним значением и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Желаете поднять данную характеристику?

Это мне будет безмерно полезно! Но увы. Скрепя сердце:

Нет, не повышать.

Дух, его мне будет очень долго не хватать с такой прокачкой. Потом это выправится, но начало будет тяжелым. А снизить этот стат и думать нечего! И так на спецприемы духа будет дефицит огромный.

Выносливость: Отвечает за количество жизни у персонажа, а так же за скорость её регенерации. Так же отвечает за сокращение времени нахождения вашего персонажа под негативным воздействием если параметр превышает среднее значение. Увеличивает переносимый вес, правда данное увеличение в два раза меньшее, чем от характеристики Сила. Каждая начальная единица выносливости выше 5, прибавляет плюс пять единиц жизни в начале игры. Так же каждая единица выше 5, увеличивает эффективность лечащих заклятий на ваш персонаж на 1 %. Каждый уровень к параметру вашего здоровья будет добавляться значение выносливости. Текущее значение: 5. Желаете увеличить данную характеристику?

Да. До девяти единиц!

Выносливость: 9. Время нахождения под вредоносными воздействиями уменьшено на 50 %!. Эффективность исцеляющих заклятий направленных на ваш персонаж + 4 %.

Стоп, почему два стата висят не распределенными? А! Точно, в ловкость только единицу вложил!

Увеличение ловкости на два пункта.

Принято. Текущее значение ловкости: 8. Урон стрелковым оружием увеличен на 30 %, урон в рукопашной схватке увеличен на 30 %. Вероятность увернуться от вражеских атак и заклинаний 25 %. Скорость передвижения увеличена на 15 %.

Завершить распределение базовых характеристик?

Да.

Подтвердите свой выбор.
Ваши характеристики: Сила: 3.
Ловкость: 8.
Восприятие: 3.
Интеллект: 8.
Мудрость: 5.
Выносливость: 9.
Свободных очков для распределения: 0.

Завершить.

Принято.
Желаете выбрать стартовую способность персонажа или положитесь на волю случая?

Что ж, я дурак совсем, что ли?

Выбрать в ручном режиме, никакого генератора случайных чисел.

Принято. Ознакомьтесь о списком.

Игнорирую такие заманчивые для многих бонусы, как: «Мастер меча», «Виртуоз парных клинков», «Повелитель стихий» и прочие плюшки дамагеров в игнор. «Длань защитника», «Быстрая помощь» и похожие так же пролистываются, в моих планах Тот`Нхат никак не бафер и не лекарь. Социальные и просто прикольные перки, то же в корзину, не про меня они. А вот, между «Каменной стеной» и «Мастером уклонения» я раздумываю довольно долго. Все зависит от того, что мне дали в бонус админы. По сути «каменная стена» выглядит вкуснее, но у меня ощущение, что эта способность будет пересекаться с тем, чем меня «наградит» СиБиТу. У меня конечно были догадки, что же я получу в итоге. Надо сказать, что во многом эти догадки и легли в основу распределения характеристик.

Выбор сделан, выбранная врожденная способность: «Мастер уклонения». Базовый модификатор уклонения вашего персонажа увеличен на 5 %.

Перейти в выбор внешности?

Да.

Загружается редактор.

Отставить. Подогнать мою внешность под высокого эльфа и оставить как есть, без каких либо изменений.

Вы можете быть красивее, спортивнее и привлекательнее в нашем мире. Не упускайте такую возможность! Мы дарим перерождение.

Заткнись и выполняй, что сказано.

Принято, внешность скорректирована. Желаете взглянуть?

Нет. Желаю, перейти в следующий раздел.

Принято.

Выберете дорогу, которой пойдет ваш персонаж. Путь духа или река маны?

Путь духа!

И тут как выпрыгнет окошко предупреждения, чуть меня заикой не сделав!

Внимание: Высокие эльфы раса магов, именно выбравшие плавное течение реки маны представители данной расы получают наибольшие плюсы. А вот воины из высоких эльфов получаются ниже среднего!

С чего это? А вот в чем дело. Приглядываюсь и выпрыгивает подменю:

Данное предупреждение введено администрацией семь дней назад по настоятельным и многочисленным просьбам игроков.

Путь духа!

Принято.

Ваш персонаж создан. Прежде чем войти в игру, удостоверьтесь, что ваш персонаж сгенерирован именно так как вы хотели!

Ник: Тот`Нхат

Раса: Высокий эльф.

Дорога: Путь духа.

Уровень: 1

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 8. Мудрость: 5. Выносливость: 9

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 7–8 (много, это работает ловкость)

Вероятность уклонения: +30 %

Вероятность критического урона: — 15 %.

Скорость передвижения: +10 %

*Количество духа: 25 единиц (5*5=25)*

*Количество здоровья: 41 (9*5-10 %)*

Бонус к способностям основанным на духе: +3 %

Модификатор ускорения регенерации духа: 0

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 4 %

Игнорирование урона магии огня: 0

Игнорирование урона магии воды: 0

Игнорирование урона магии воздуха: 0

Игнорирование урона магии земли: 0

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

ЧТО!?! Скока скока физигнор??! Я смотрел скриншоты с данными лучших топ танков мира НТ, многие в игре любят мериться статами, эта характеристика ни у кого не была выше 18 %! 50 % это же АБСОЛЮТНЫЙ кап! То есть максимально возможное значение в игре. Больше не повысить в принципе, будь ты хоть миллионным уровнем! Я рассчитывал на значение 20 %, не больше, не думал, что СиБиТу чувствуют себя настолько виноватыми! И не надо путать игнорирование, базовую характеристику персонажа, которая поднимается только в результате упорных тренировок, с обычным параметром сопротивляемости который можно повысить бижутерией и броней. Сопротивляемость режется способностями мобов или врагов, снижается если противник выше вас уровнем, а вот игнор работает всегда одинаково эффективно! Это именно полное

игнорирование урона, которое вычитается после вычисления всех остальных модификаторов. К горлу подкатил комок, именно сейчас я понял, что реально могу справиться с поставленной задачей.

Подтверждаю генерацию.

Принято.
Желаете в ручном режиме выбрать локацию или положитесь на волю случая?

Что ж эта виртуальная машина такая тупая-то?

В ручном режиме.

Укажите место рождения вашего персонажа.

Плоскогорье Та на Ру. Локация: Заповедник пестрых елей.

Внимание. Данная локация является монорасовой, что может привести к более сложному началу вашей жизни в нашем мире. Не желаете передумать?

Нет. Не желаю. Повторяю: Плоскогорье Та на Ру. Локация: Заповедник пестрых елей.

Как пожелаете, приятной жизни в нашей игре!
И опять снежинки вокруг и я кружусь, кружусь, кружусь…

Глава 2

Тот, кто никогда не был в виртуале, тот всегда поражается тому, как здесь все по-настоящему. Тот же кто частый гость в таких местах, он знает, тут все намного лучше. Все хорошее, тут его просто больше, а все плохое уменьшено на сколько возможно. Нет, есть конечно хардкорные версии виртуальности, где все как на самом деле. Только вот они почти не пользуются популярностью.

Полной грудью вдыхаю свежий воздух, пропитанный ароматом еловых веток. Изумительно! Плоскогорье Та на Ру высота от восьмисот до полутора тысяч метров над уровнем моря, его площадь огромна и сравнима с двумя Испаниями. Та на Ру это же и название королевства высоких эльфов, их расовый оплот, сердце их вида, с населением одних только НПС около семидесяти миллионов особей.

— Та на Ру, здравствуй. — Я опускаюсь на одно колено и прикасаюсь ладонью к земле, такой мягкой и теплой, как пушистой травяной ковер. — Здравствуй, познакомься со мной Та на Ру. Я Тот Н`Хат и я родился.

Мне кажется, что земля у моей руки потеплела. Но я верил словам разработчиков: «Тот кто отыгрывает своих персонажей и относится к нашему миру серьезно, то и мир ему ответит тем же!». Так что кто знает, может мне это зачтется. И к тому же я уверен в том, что без правильного отыгрыша роли высокого эльфа, мне не то, что королем, мне захудалым бароном не стать никогда! По этому надо привыкать сразу, вживаться в роль с игровых пеленок. Игра невероятно насыщена скрытыми модификаторами и каждый шаг игрока может повлиять на что-то. Никогда причем не знаешь на что. Но можно было догадаться, о последствиях многих из своих поступков, применив простую логику. Я же решил подстраховаться, и буду очень осторожен выверяя каждый свой шаг.

— Приветствую тебя родина высоких эльфов. Я твой сын. — Мой шёпот не слышать никому. — Я твой будущий король.

С этими словами я встал на ноги. Пора оглядеться. В-первую очередь оглядеть самого себя. Итак, сандали, штаны из грубой ткани, рубаха на выпуск и все. Взглянул под завязку штанов, точно все. Трусы новичкам не положены! Это кстати было предметом многих шуток на форумах, но по какой-то причине администрация не давала столь полезный аксессуар в самом начале игры.

Инвентарь.

Перед моим взором тут же появилась полупрозрачная картинка видимая только мне одному. Вот за что многие любят НТ — за условность! Ну зачем давать людям реальные рюкзаки, которые надо таскать на спине, как это реализовано у других. Зачем вводить параметр тяжести и её ощущение? Что в реале этого мало людям? Вот-вот и СиБиТу считало так же. Игрок не чувствовал тяжести кроме тяжести одетого на себе, все остальное не весило ничего программа просто просчитывала, что по параметрам ты можешь таскать сто килограмм, и значит больше ста килограмм в твой инвентори просто не влезет. Но даже если сейчас забью весь виртуальный рюкзак камнями, я не буду чувствовать его веса! Удобно! И практично.

В инвентори сиротливо лежат три предмета, учебный меч с уроном в пять единиц и щит имеющий броню один. А так же корочка хлеба. Вот кстати хлеб. Ну зачем в виртуальности есть? Что бы было похоже на реал? А зачем? И опять вильнули разрабы НТ с проторенной тропы. Еда в «Троне» присутствовала, но не была необходимостью. То есть игрок в принципе мог вообще не есть, никто бы его не заставлял! В отличии от многих иных игр, не было тут такого параметра как «чувство голода». Ибо зачем игрокам отрицательные эмоции в игре? А вот еда была. Во-первых она была вкусной! И даже эта корочка что лежит в рюкзаке, по вкусу как самый душистый, только что приготовленный хлеб. А если говорить о том, что готовят прокачанные повара! Судя по форуму, сам то я не пробовал, это вообще вакханалия вкуса. А во-вторых, еда давала временные бафы, в основном они касались скорости восстановления жизни, маны или духа. Так и корочка эта если приглядеться то, выпрыгнет справка:

Ускоряет восполнение ХП вне боя на 50 %, в течении 5 минут.

Как же тут все просто и удобно. Но я кажется говорил, что влюбился в этот мир, еще месяц назад, так вот и не буду повторяться.

Так, а сколько у меня денег? Как-то вылетело из головы, сколько дают новичкам. Тем более может у эльфов не такое начало как у людей, за кого я уже пробовал играть. Что-то совсем не так у эльфов. Ну не может даваться такая сумма в самом начале! Значение, что в цифровом виде описывало количество моих игровых финансов было явно ошибочным.

100 золотых.

Не, бред! Не может быть, эту сумму реально набрать левелу к двадцатому и то выполняя денежные квесты!

Связь с администрацией. Причина: сообщение о баге.

Связь активирована. Изложите вашу проблему.

Я новичок в игре, но на балансе моего персонажа находится сто золотых.

Пожалуйста, подождите. Спасибо, что поставили нас в известность о сбое. Ждите…

Да жду я, жду, не буду я их тратить!

Влететь в бан за багоюзерство проще простого! Это я уже ощутил на своей шкуре и повторять не хочу тот печальный опыт.

Спасибо за ожидание. Это не баг. Все в норме. Это подарок от администрации «Небесного Трона». Вы можете свободно использовать эти финансы, они полностью ваши.

Понял. Завершить сеанс связи.

Ох! Облизнулся даже. Сто золотых. Это многое облегчает и придется немного скорректировать свои планы! Судя по всему СиБиТу когда хочет нагло нарушает то о чем орет на каждом шагу, я том, что они говорят о равных начальных условиях для всех! В общем-то они не врут. Так как даже богатеи готовые вкладывать реал первые двадцать уровней в одинаковых условиях с остальными, так как до двадцатого левела запрещена торговля, выход на игровой аукцион и даже передача предметов между игроками. Но ради меня сделали исключение, а мне совсем не вериться что я такой уникальный, у кого старт с бонусами от админов! Вот точно уверен, мутят они когда им выгодно, ой как мутят! Просто делают это достаточно грамотно и их еще ни разу не поймали на их вранье.

А тут красиво. Что бы немного отвлечься оглядываюсь. Кругом красивый, ухоженный, но при этом не выглядящий парком, хвойный лес. Землю покрывает густой травянистый покров, что плетет изумительно красивый узор. Сразу видно что территория эльфов и пусть не лесных, а высоких, но корней то они своих не забыли!

Заповедник. Одна из стартовых локаций. Но реализована необычно. Тут много высокоуровневых НПС, так как это место

считается базой отдыха и курортом. Один из потом признанных неудачным экспериментов с тем, куда и где размещать стартовые локации. Тут не встретишь бегающих по лесу агрессивных тварей, на которых можно прокачаться. Тут тебя наоборот оштрафуют, если ты атакуешь хоть какую-то живность. Зато тут много мирных квестов. Типа «принеси», «сходи», «поговори» и прочих в таком роде. А потренироваться в драках, можно в тренажерном зале. Многие новички сидят в таких залах сутками, прежде чем выйти в большой мир, прокачивают умение на оружие. Хотя большинство этим себе голову не забивает, да и неделю бить чучела, многие считают это скучным. Тем более умения можно прокачать и по ходу роста своих уровней.

А если игрок хотел научится действиями в группе, то к его услугам на локации заповедника присутствовало целых две пещеры, набитые монстрами под завязку. С одной из них у меня были связаны большие планы. Обычно в таких локах не более одного инстанта, но беда в том, что первая из введенных в игру пещер Заповедника, была несколько специфической и в неё никто не ходил. Её не стали убирать, а воткнули вторую по проще в паре километров от первой. О! Это не уникальная ситуация. Мир «НТ» очень изменчив, но его отличает от других виртуальных игр то, что из него ничего не убирают, а только добавляют. Инстанов аналогичных «Пещере огненных фамильяров», которые оказались чрезмерно сложны, около двадцати по всему миру, но их не закрыли, а просто продублировали их более простыми. На эту пещерку у меня были особые планы. Впрочем, если эти планы не выгорят, то что ж, пойду запасным путем.

Инвентарь
Уничтожить щит и ученический меч.

Подтвердите уничтожение. Внимание, уничтоженный предмет будет потерян безвозвратно!

Подтверждаю.

А зачем они мне? Только место в рюкзаке занимают. А продать начальный шмот нельзя, точнее стоит он ровно ноль. Меч мне вообще противопоказан, я ручками в три раза больше урону нанесу, из-за своего распределения характеристик. Щит же, это хорошо. Но мой урон 7–8, это если буду бить обоими руками, щит срежет мой ДПС в двое, что не есть гуд. Хотя броня, это ой как заманчиво! В игровой механике это был очень лакомный параметр. Броня один означала, что если я буду экипирован этим щитом, то весь входящий урон по мне будет снижен на единицу.

То есть если я оденусь в доспех с показателем брони девять, а на меня нападет монстр с уроном в десять единиц, то показатель брони будет вычтет из урона чудовища. А значит по мне будет проходить чистого урона всего в единицу! Вот вроде мало на щите, а как полезно ведь на первых уровнях враги бьют от силы на четыре — пять единиц урона. То есть, единичка брони срежет входящие повреждения больше чем на четверть! Но все равно — уничтожить. Так как тот класс которым, как я надеялся станет моя аватара, не может носить тяжелую броню из-за выбранной расы, да из-за такой низкой силы я не могу себе позволить даже кожаную броню с металлическими вставками. То есть параметр «броня» для меня не актуален, так и не надо к нему привыкать!

Карта.

Мне не пришлось лезть за пазуху и доставать обрывок бумаги. Перед взором просто появился нужный мне интерфейс. Так, сориентироваться. Я «родился» в трехстах метрах от прогулочной тропы. А по ней всего пять минут ходу и я уже у корпусов санатория, которым по сути и являлся Заповедник.

Закрыть карту и инвентарь. Открыть окно настроек интерфейса.

По опыту знаю, полчасика потраченных на удобный и легко вам понятный игровой интерфейс, потом вам кучу раз спасут и жизни и опыт. Чем я и занялся. Тем более, делал это не с бухты барахты, а этот вопрос был мной изучен. Я не стал выдумывать велосипед, а с копировал одну из самых популярных интерфейсных оболочек, созданных одним из игроков. Только немного подогнал её под себя, чуть сдвинув полоску жизни и изменив процентное заполнение бара духа на числовое, а в остальном все было прям как на меня шито, то есть спрограмировано! Как только эта работа была мной завершена, я отправился на прогулку.

Как не хороша виртуальность два точка ноль, как не приятно в ней играть и жить, но если вами созданный персонаж сильно отличался от вас реального, требовалось время на адаптацию. Эту адаптацию достаточно было произвести один раз, потом в следующие заходы в игру, мозг уже воспринимал аватару как второе тело. Обычно новички по этому и «рождаются» где-нибудь в глуши, но не сильно далеко от НПСи, что бы привыкнуть к виртуальному телу.

Когда я подходил к кустовой ограде санатория, то уже полностью свыкся с аватаром и с любопытством поглядывал по

сторонам. Я хоть и был уже ранее в этой игре, но настолько немного, что чувство новизны еще не успело притупиться. Окружающее меня очень напоминало какую-нибудь зону отдыха в Финляндии, только еще лучше, иголки не колются, ветер только приятный, без порывов, а если пойдет дождь то он будет нести только свежесть, а не ощущение мокроты. А тут многолюдно! Точнее многоэльфово, но мне этот термин режет слух, буду говорить как привык. Пять минут смотрел на своих новых сородичей. Чуть выше чем лесные, чуть более худые, и глаза еще больше. А в остальном обычные светлые эльфы, с острыми ушами и гордой осанкой. И их тут много, ходят в основном парами, чинно беседуют о своем, всем своим видом показывая, что они на отдыхе. Никогда не скажешь, что неписи, настолько хорошо проработаны. И даже если с ними заговорить, будет тяжело понять, что перед вами компьютерный персонаж, настолько совершенны алгоритмы, которые ими управляют.

О! А это кто бежит так, заплетаясь в оборванных штанах!? Пригляделся, ну конечно игрок! Теперь стало полегче, неписи не торопились никуда, а аватары людей, почти всегда передвигались бегом. Хм-м-м, а ведь точно, зачем ходить когда можно бегать, тут же нет понятия усталости, кроме усталости моральной. Бегающие наверняка носятся по своим квестам. Их в этой локации огромное количество, правда все они рассчитаны на уровни от одного до девяти. И почти все они мирными. Боевые квесты касались только двух пещер. Правда на каждую из них приходилось чуть ли не по дюжине заданий. Геймдизайнеры НТ не зря получали такие огромные деньги. В игре было настолько все разнообразно, что до сотого уровня можно было подняться не разу не взяв оружие в руки и не произнеся ни одного боевого заклинания, исключительно социальными квестами. Или наоборот вообще не брать задания и качаться только в бою. Что угодно игроку, все в воле его!

Море заданий, но мне нужно только одно. То которое даст ровно сто очков опыта, не меньше и не больше. А таких не много. Но я не зря штудировал «гайд по Заповеднику пестрых елей» перед тем как начать игру. Свернув с тропы ведущей в главный корпус санатория, меня все равно не пустят внутрь, там вход только для гостей пансионата, я оказался перед в ходом на кухню.

Ага, а вот и Маньон, служка из молодых. Посуду моет у колодца. Он то мне ми нужен. Вообще то он может дать три квеста, и какой кому достанется выбирается случайно. Точнее случайность тут правит бал, если у вашего персонажа не прокачан интеллект. Мой был достаточен, что бы склонить его

дать мне именно то задание которое мне нужно.

— О! Простите. — Я сделал вид, что споткнулся и толкнул Маньона. — Но я засмотрелся вот на те прекрасные цветы, в окне одного из номеров для гостей.

Опа! Кажется получилось. Парень погруснел так, что у него уши повисли.

— Молодой человек, что с вами, да на вас лица нет. — Обращаю внимание на очевидный факт.

В реальности конечно никто бы не стал изливать свою душу первому встречному, но этот мир полон условностей, за что его все и любят.

— Да вот. Мне помыть столько посуды надо! И я едва успею на свидание с прекрасной Аттой!

Тут бы мне и получить, квест на промывку посуды, что выпало бы делать большинству. Но, не зря я упомянул про цветы в окне.

— Но ведь успеваете, а это главное.

— Да, да конечно. Но это наше первое свидание и мне не хотелось бы приходить на него без цветов. Ах, она так любит полевые ромашки! Если бы меня отпустили пораньше.

Возможность активировать квест на уговорить его начальника, на то, что бы он отпустил Маньона пораньше, я проигнорировал. Хотя это давало начало очень перспективной цепочки заданий связанных с кухней пансионата, но меня не устраивала награда, в двести очков опыта за первый же квест цепи. Слишком много экспы, что противоречит моим планам! Да-да, кому-то покажется странным, что опыта может быть слишком много, но у меня был свой резон.

— Ромашки? О я сам их люблю! Я сейчас совершенно свободен, хотите я вам соберу и приготовлю букет?

— О! Вы и правда мне поможете?

— Да, мне не трудно, я все равно тут отдыхаю, брожу, дышу этим великолепным воздухом, меня нисколько не затруднит.

— Да, вы мне бы очень помогли!

Доступен квест: «Первый букет влюбленного».

Задача: Собрать пятнадцать полевых ромашек и принести их Маньону.

Время выполнения: два часа.

Награда: 100 очков опыта.

Принять?

А что я тут с ним разоряюсь, просто так что ли? Конечно!

Принять!

— Конечно, я помогу вам.

— О, спасибо, буду вас ждать, не опоздайте!

— Ну что вы, ни в коем случае!

А теперь, сделаем финт ушами! Да-да я же теперь эльф и могу ими превосходно шевелить! Но тут я имел ввиду аллегорию конечно. Просто использую не знакомую тем кто не читает форумы и гайды хитрость. Обычно данный квест брали сопутствующим, то есть просто по ходу. Все равно бегать по территории выполняя иные задания, так почему бы не собрать и ромашек? И многие попадались в ловушку, а потом плакали.

У этого квеста было двойное дно. И если его выполнить просто в лоб, как делало большинство то у них страдала репутация среди неписи в данной локации, причем страдала очень существенно. А все почему? Потому как эльф рвущий цветы, это НОНСЕНС, это варвар и психопат с их точки зрения. Что впрочем ведь очень логично, но девяносто девять из ста делают квесты не думая! Собрать букет? Так пошел и нарвал, вот их логика. То есть поступил как варвар. И такие ловушки в заданиях НТ были очень часты, за что я еще больше зауважал тех кто все это придумал. Правда все мной сказанное вовсе не означало, что эльф не может собрать гербарий или нужный ему цветок или травку. Может, но не сорвать, а «попросить» это особое умение эльфов. НПС этой расы владеют им конечно с условного «рождения», а вот игрокам его надо выучить. Причем учится это совершенно бесплатно у любого садовника. Кстати данная профессия среди высоких очень почетна. Потому как, то что творят эти эльфы с живой природой, это поистине искусство!

Посмотрел карту, в качестве начального бонуса, карта выбранной для рождения локации доставалась игроку сразу и бесплатно. Определил куда мне идти, что бы найти нужного мне НПС. Это было не далеко и через две минуты я уже здоровался с мастером Дагани.

— Доброго и светлого дня вам мастер.

— И тебе светлого неба над головой мальк. — Мальк, дословно значит недавнорожденный.

— У меня к вам просьба мастер, не сочтите за грубость её.

— Ну, что тебе, я занят.

— О! Я ненадолго. Просто меня постигла трагедия. Я разучился разговаривать с растениями.

— Что?!! О божественная Уару, как же так. За что такая страшная кара произошла с вами!? — Для эльфа это наверно сродни тому, что человеку я бы сказал, что ослеп.

— Не переживайте так мастер! Мне сказали, что меня легко обучить заново любой мастер листвы. — Это было одно из

уважительных обращений к садовникам.

— Да! Давайте я попробую прямо сейчас. Нельзя же быть настолько не полноценным. Это же просто трагедия, пусть на время, но допустить такую потерю! Я даже не представляю, как вы сейчас страдаете!

Я только кивал в такт его словам и делал грустное лицо полное скорби и непередаваемой печали.

— Вы и правда попробуете?

— Да и прямо сейчас.

Сухие ладони высокого эльфа прикоснулись к моему лбу, и тут же выскочило сообщение.

> *Вы изучили расовую способность: «Разговор с природой». Позволяет не рвать травы и цветы, а уговаривать их, что бы они сами отдавали вам то, что вам нужно. Если вы изучите навык травника, то данная способность даст вам бонус в пять единиц умения.*

То есть я теперь могу «попросить» любой цветок, прикоснувшись к его стеблю. Со стороны это выглядит, как просто сорвать, но имеет глубокий ментальный смысл, доступный только лесным и высоким эльфам. Мелочь и чушь? Не скажете, меня такая детальная проработка отношения рас к миру очень радует. Это значит, что мир НТ невероятно богат и имеет свое, неповторимое лицо. А значит, есть вероятность, что я в нем не заскучаю!

Еще минуту рассыпался в комплиментах и знаках признательности перед Дагани. Это мне не помешает, он мне еще пригодится. Вообще-то садовников в заповеднике около ста, и мастеров из них не меньше десятка. но раз меня свела судьба именно с ним, то надо его запомнить. Он меня теперь знает и чувствует себя ко мне благожелательно. Люди вот так же очень расположены к тем кому помогли, особенно если эта помощь им ничего не стоила. Так почему у игровых эльфов должно быть иначе? У них все так же. И я этим непременно воспользуюсь, это знакомство мне еще понадобится в будущем!

Перед тем как попрощаться с мастером, пораспрашивал его где лучше собрать ромашки. Он пояснил. Некоторые вот с НПС не разговаривают, а потом жалуются на форумах, что задания чрезмерно сложны. Тьфу. Большинство заданий в НТ решаются легко, надо только приложить мозги. Правда если этих мозгов нет, то и правда некоторые из заданий могут выполнятся неделями!

Для сбора букета мне пришлось примерно двадцать минут побродить по лесу. Лесу который так красив, что гулять по нему

истинное наслаждение! Я даже обувь снял и ходил босиком. Правда я не только наслаждался видами, но и искал. Искал не только цветы для квеста, но и лечебные травы. Проблема в том, что без навыка травника, который подсвечивал желтым подобные растения, мне приходилось гадать и напрягать память, вспоминая скриншоты лечебных трав, что видел на форуме игры Пока набирал пятнадцать ромашек, нашел около четырех чем-то похожих на виденные травок и все их собрал. Точнее не собрал, а попросил их самих отделиться от корней и упасть мне в руку, но я лучше буду употреблять в дальнейшем термин собрал. Я все же человек и не вижу разницы.

— О! Это, это! О! Они великолепны, Атта будет просто в восторге! — Получив свой букет, служка радовался как юнец, впрочем он им и был, так что ничего не обычного.

— Я рад, что помог.

— Но мне нечего вам предложить! — Тут цинично, настроенный игрок мог немного надавить и получить, в награду с мальчишки доступ внутрь служебных помещений и как следствие доступ к тем, кто может дать новые задания. Но мне это не интересно.

— О мне достаточно простого спасибо! Наоборот я должен благодарить вас, что ваша просьба скрасила мой досуг.

— Еще раз спасибо вам, путник.

Квест «Первый букет влюбленного» успешно завершен.

Награда: 100 единиц опыта.

Для вежливости перекинулся с ним еще парой фраз и быстро ретировался. Ибо мне не давала покоя, мерцающая на грани видимости надпись:

Опыта достаточно для повышения уровня!

А то я не знаю. Сто экспы, ровно то значение, что нужно, что бы достигнуть уровня два. Ради этого я и старался. Эти сто очков были мне необходимы. Ибо только со второго уровня можно было войти в «Пещеру огненных фамильяров». Но и больше набрать было не желательно! Ибо ставило под угрозу один из лучших путей прокачки и получения очень вкусных бонусов намного раньше, чем их получают большинство, просто играющих людей, которые не утруждают себя оплатой взломов внутренних сайтов топгильдий. Чем озаботился я. И на моем домашнем вычислителе были террабайты полезной информации, которые десятки тысяч лучших игроков собирали месяцами, а потом делились ей только

с со своими сокланами. Я посчитал, что мне этот чужой опыт не помешает и нанял одно из подразделений корпорации «Анонимус», для взлома клановых информационных хранилищ. Взломать те сайты которые были на хостинге «Трона» у них не получилось, но из ТОП100 гильдий тринадцать имело сайты в других местах. Что ж изучив то, что мне добыли анонимусы, я расстался с пятьюдесятью тысячами евро без всякого сожаления. Эти секреты, мне очень полезно их знать! Впрочем их полезно знать любому игроку, но я, как и гильдии не собирался ни с кем этой информацией делиться.

Надо бы поднять уровень.

Кстати о уровнях! СиБиТу наняло лучших аналитиков и те явственно доказали, что в первое время игрока нужно всячески поощрять очень быстрыми левелами. Так, что первые пять уровней брались в мире «Трона» невероятно быстро. Потом рост уровней замедлялся. Но до десятого все было по прежнему очень легко. Трудности начинались с сорокового, а с семидесятого, как писали сами игроки, начинался — ад.

Окно характеристик.

Открыто.

Повысить уровень.

У вас достаточно опыта для повышения уровня персонажа. Внимание, каждые четыре уровня вашему персонажу будет доступен выбор одной способности. Сейчас вы можете выбрать первую из таких способностей. Перейти в окно выбора способностей?

Переход.

Выберите понравившуюся вам способность.

На втором уровне мало приличных перков. Да я уже давно выбрал какой возьму. Но тут мой взгляд зацепился за иной перк. Которого тут не должно было быть. Он раньше давался только на уровнях пять или выше. А именно способность «Здоровяк», что давала плюс один к базовой выносливости. Пригляделся и прочел справку, что данная способность была переведена на ранг ниже, буквально вчера. Интеллект или выносливость? Остальное полный шлак для запланированной мной раскачки. Если возьму «Умника» то следующий перк получу не на шестом, а на пятом уровне. Если возьму здоровяка, то поучу плюс одну жизнь за

каждый левел. Понятно, что при следующем выборе я возьму то, что не взял сейчас. Что же лучше? Так, считаем. что лучше плюс три жизни и получить перк на шестом. Или перк на пятом, но минус три ХП из за отложенного взятия «Здоровяка»? А ладно. Буду действовать как и было в планах.

Выбрана способность «Умник». Внимание ваш базовый интеллект повышен на единицу. Поздравляем ваш интеллект 9! Вами открыта способность «быстрое обучение». Теперь вы получаете каждую новую способность раз в три уровня! Перейти к выбору умений?

Переход.

А вот тут, в умениях и скрывалась самая соль ролевой системы «Небесного Трона». Этих умений были тысячи. Не все конечно можно было взять в самом начале вашего развития. А скорее выбор этих умений напоминал путешествие по древу. Когда взяв корневое из умений вы потом могли дальше продвигаться по стволу раскачки в выбранном вами направлении. В конце концов пройдя определенный путь, вы могли выбрать класс своему аватару и получить классовые плюшки.

Раздел боевые умения.
Переход в раздел боевые умения.

Социальные умения меня не интересовали на данном этапе. Первой целью был сто двадцать пятый уровень, для возможности претендовать на титул барона в Та на Ру, остальное подождет!

Выделить начальные умения борьбы без оружия.

Выделение произведено.

Итак по сути я могу выбрать только из пяти вариантов. Но два из них отсеиваются сразу, потому как в дальнейшем переходят в разряд классов ниндзя, с их кастетами, серпами и прочей экзотикой. А у меня сила не прокачана для такого. Мне только рукопашный бой светит и ничего более. Остается три умения. Все они ведут меня в к нужному мне классу — монаха. Но одно из умений очень скоро переходит в ветвь посохов, так что так же забраковано, там опять силушка нужна. И остается всего два умения. Впрочем с самого начала моего распределения статов было видно, что из «Пустой кулак» или «Удар духа», я выберу второе, так как «кулак» это в дальнейшем ветка монков-дамагеров. А какой из меня к чертям дамагер то, с

модификатором крита в минус пятнадцать!!?

Вы выбрали умение «Удар духа».

«Удар духа»:

Условие применения: персонаж без оружия.

Действие: Наносит цели повреждение силой духа равное среднему значению вашего урона. Игнорирует любую броню и сопротивляемости цели, кроме божественных защит и базовых характеристик.

Бонус: Цель на пять секунд теряет точность ударов и заклинаний на 1 %.

Затраты духа: 5 единиц.

Откат: 5 секунд.

Влияние на другие умения: каждая единица в навыке «Удар духа» усиливает все способности данной ветви развития на 5 %.

Коэффициент агрессии: урон умножить на 4.

Активация умения: Словесная команда «Кю» или жест (тут идет изображение жеста).

Подтвердить выбор?

Подтверждаю.

Поздравляем, вы достигли уровня 2!!!

Ваши характеристики:

Ник: Тот`Нхат

Раса: Высокий эльф.

Дорога: Путь духа.

Уровень: 2

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 5. Выносливость: 9

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 8–9 ((5–6 +1/ за уровень, только рукопашникам/) + 30 %)

Вероятность уклонения: + 30 %

Вероятность критического урона: — 15 %.

Скорость передвижения: + 10 %

Количество духа: 30 единиц (25 + 5)

*Количество здоровья: 49 (9*5 + 9-10 %)*

Бонус к способностям основанным на духе: + 3 %

Модификатор ускорения регенерации духа: 0

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 4 %

Игнорирование урона магии огня: 0

Игнорирование урона магии воды: 0
Игнорирование урона магии воздуха: 0
Игнорирование урона магии земли: 0
Игнорирование урона магии тьмы: 0
Игнорирование урона магии смерти: 0
Игнорирование физического урона: 50 %
Умения: «Удар духа» ранг 1.
Закрыть окно.

Ну что ж, перед тем как приступать к основной части начального плана, надо получить первую профессию. Кстати о них, о профессиях, их было придумано в мире НТ вполне достаточно, что бы каждый мог найти себе хобби или просто то дело которым он будет заниматься в перерывах между квестами и боями. Каждая профа так же давала какой-нибудь бонус помогающий в игре. И именно из-за этих бонусов, я был совершенно лишен возможности подобрать себе игровое хобби по своему личному вкусу. Каждый игрок мог выучить только две мирных специальности, это ограничение было введено искусственно, что б игроки не могли бы стать самодостаточными. Точнее администрация никак не объясняла это ограничение, просто поставив игроков перед фактом сего ограничения, но именно такое мнение было основным на игровых форумах. А так как прокачка моего персонажа у меня была давно продумана, то и профессии выбирались мной с точки зрения, не интересности для меня лично, а по тому принципу, какую пользу они могут мне принести в игре. Принцип «все для фронта, все для победы», стал для меня в мире «Трона» основной путеводной тропой.

Обычно получить первую профессию можно на десятом уровне. Но это обычно, так как мир НТ живой, то во всех его правилах есть свои исключения. Причем некоторые из них на самом виду. Вот, например, так популярная у эльфов профессия — травник. Да, конечно можно найти мастера трав, который даст вам квест, который вы можете выполнить на десятом уровне и получить это умение. Но! Если подумать, то становится понятно, что этой профессией среди НПСи владеет не только специальный персонаж. И уж кто, кто а мастера садовники её так же должны знать иначе, ну какие они садовники если в травах не разбираются. Правда, если вы вот так просто попробуете с мастерами листвы заговорить, то скорее всего они вас проигнорируют или просто не станут вам помогать. Так, что для большинства, и правда лучше дождаться десятого уровня и спокойно получить профессию. Но мне было лень выполнять довольно муторный квест на травника, да и к тому же у меня уже

был знакомый садовник, который вряд ли откажется со мной поговорить.

Правда, пришлось минут десять побегать в поисках мастера Дагани, прежде чем получилось его найти. Повезло, что он не ушел присматривать за каким-нибудь дальним участком паркового комплекса Заповедника.

— Мастер Дагани!

— Что? А это вы мальк! — В его глазах блеснул огонек узнавания. — Как ваше самочувствие?

— Только благодаря вам, я чувствую себя превосходно! — Лесть, в умеренных количествах, бывает очень полезна. — Это так замечательно чувствовать единение с природой! — Садовник кивает моим словам, для него это истинная правда. — Могу я вас как-нибудь отблагодарить?

— То, что вы излечены, для меня и так истинная награда.

Все же здесь своя специфика. Это место санаторий, где эльфы ищут успокоение и исцеление души. И то что садовник меня вылечил, в его собственных глазах поставило мастера листвы на одну ступень с целителями душ, то есть эльфийскими врачами. А кому не будет приятно такое сравнение? Так что этот НПС был ко мне очень доброжелательно расположен.

— Мне безмерно неловко, но не могли бы вы посмотреть на то, что я нашел в лесу? Эти растения мне показались, какими-то необычными.

С этими словами я протягиваю ему те четыре травки, что я нашел, пока выполнял задание с букетом. И тут важно только одно, если три из четырех и правда относятся к полезным травам, значит все замечательно, а если меньше, то провал и профы травника так рано мне не видать как своих ушей!

— Хм-м. Молодой эльф. — Дагани поднимает на меня полный удивления взор. — Вы знаете, а у вас талант!

— Да что вы? У меня талант, а к чему? — И пусть моё удивление чрезмерно наиграно, но ведь передо мной не человек, а НПС и он проглатывает эту, надо признать, отвратительную актерскую игру.

— Вы говорите, что эти растения отличались от других?

— Да, мне так показалось. Я ошибся?

— О! В том то и дело, нет, не ошиблись! Все эти четыре травы относятся к алхимическим ингредиентам начального уровня! Нельзя, что бы такой талант пропадал. Вам просто необходимо учиться на мастера травы!

— Ну-у-у. Я не знаю. Не думаю, что мне это интересно.

— Что вы, что вы! Вам непременно надо научиться, у вас удивительная чувствительность к нахождению необычных

трав! — Он был и правда удивлен, что я отказываюсь.

— Понимаете, я очень спешу и искать учителя у меня нет времени!

— Не беда. Я могу обучить вас. — И бормочет в сторону, явно волнуясь. — Такой талант не должен пропасть зря.

— Вы?

— Да-да и прямо сейчас!

— А это займет много времени?

— Нет, что вы, передать это умение очень легко. Так вы согласны?

— Да! — А! Прокатило! Слава форумам! И моей памяти, которая верно запомнила внешний вид нужных растений. — Я согласен.

Его руки прикасаются к моей груди.

> *Внимание, вы изучили профессию: «Травник», это позволяет вам определять полезные растения и собирать их.*
>
> *Текущее значение профессии «Травник»: 5 (0+5/от умения «Разговор с природой»)*
>
> *Бонус: Бродя, по прекрасным просторам мира, в поисках нужных или прекрасных растений, ваш дух раскрывается н встречу вселенной. Каждая единица в навыке данной профессии увеличивает максимальное количество вашего Духа на 1 %. Текущее значение бонуса: +5 % к максимальному значению Духа.*

Е-е-ху! Именно этот бонус то мне и нужен! Именно ради него эта профа была мне настолько необходима! Это сейчас этот бонус, в числовом значении, добавляет всего плюс полторы единицы духа, зато потом с развитием навыка это будет огромным подспорьем!

В принципе я мог никуда не торопиться, все равно, то, что запланировал, на это могло уйти неизвестно сколько времени. Зашел в аптеку, купил десяток самых дешевых зелий излечения, что обошлось во все мои начальные деньги. Те деньги, что даются всем игрокам в начале. Так, что пришлось залезть в те сто золотых, что достались мне на халяву и изъять оттуда серебреную монетку, на покупку кресала. Я легко мог её заработать, выполнив несколько заданий, которых в этой локации было просто огромное число, но любая сверх ста единичка в опыте может оказаться роковой. По первому плану я должен был ходить и собирать травы на эту серебрушку. Что с учетом цен на начальные травы, могло затянуться часа на три. Мне было лень и

я распечатал золотые, хоть изначально и не хотел их пока вообще трогать.

Потом пришлось столкнуться с той проблемой, о которой существовании которой и не подозревал. Мне нужен был костер. Можно самый малюсенький. У меня уже было кресало и дело было за малым, за дровами. Ага. Щаз! Так я и нашел дрова в эльфийском лесу. Почувствовал себя полным нубом и немного бесился за то, что админы настолько глубоко проработали этот мир, что учли и такие детали. Ну не могут эльфы жечь костры из деревьев! Они для этого пользовались огненным камнем. Чем-то похожим на уголь реальности, но горящим намного дольше, лучше и разжигающимся намного легче. Ах, да, а еще он не пачкался условный мир, такой условный!

Копать камень мне было лень. Так, что опять залез в «кубышку» и потратил еще пять серебра, что бы забить весь инвентарь горючим камнем, купленным с черного хода кухни. Теперь мне надо было найти место для костра, что в эльфийском лесу было задачей не настолько тривиальной, как может показаться. Ведь на простой полянке я этого сделать не мог, так как пожег бы траву, что неприемлемо с точки зрения местных НПС. Что-то не смотря на то, что я теперь эльф, эту всю лабуду с любовью к природе, я начинаю тихо ненавидеть!

В итоге все же удалось найти подходящий плоский камень диаметром в полметра, на нем я и разжег костер. Затем уселся рядом, закатил рукав и протянул голую ладонь прямо в огонь. Щекотно! И полоска жизни медленно поползла вниз. А я как зачарованный смотрел на то, как моя ладонь покрывается ужасными волдырями, потом как слезает кожа. Ужас, админы тут извращенцы! Зачем такие подробности?! А как представлю, что все остальные чувствуют от этого реальную боль, так вообще…

> *Внимание!*
>
> *Ваша базовая характеристика «Игнорирование урона магии огня» увеличена до 1 %.*

Через пять минут и две банки жизни, данный параметр вырос до 5 %, потом рост конечно замедлился, но я был доволен, мой план обретал все больше реальных черт! Всего-то надо было терпеть эту невыносимую щекотку!

Но не успела моя радость оформиться как что-то перед моими глазами полыхнуло.

Когда я проморгался, то понял, что нахожусь не в мире игры! Я одет в деловой костюм, и сижу в удобном кожаном вращающемся кресле, в каком-то кабинете, забитом различной вычислительной техникой. Прямо передо мной массивный стол,

за которым сидит худой бородатый мужчина средних лет, и что-то стучит по клавиатуре. Что происходит? На бан не похоже вроде! И тут понимаю, что я хоть и одет не так как в игре, но по-прежнему эльф, а значит я на серверах СиБиТу, и передо мной сидит, скорее всего, один из админов. Что тут же подтвердилось, стоило бородатому со мной заговорить. — Я так понимаю, простить вас остановиться будет бесполезным? — Он разворачивает сой монитор ко мне и я вижу, картинку на которой мой аватар сидит, протянув руку над огнем.

— Мы вроде договорились, что моя не чувствительность к боли, не багоюзерство. — Лучшая защита, это нападение и я атакую, своим главным доводом.

— Да, но мы не можем все пустить на самотек. — Он пожимает плечами. — Стоит кому-то увидеть, чем вы занимаетесь и у игроков возникнут вопросы, а почему они не могут так же!? Пойдет волна возмущения и слухов. Что негативно скажется на нашей репутации.

— Понимаю, но считаю это вашей проблемой. — И тут у меня идея возникла! — Доведите огненный игнор до капа и я про эту ерунду забуду!

— Я это же хотел вам предложить. — Наглость говорят второе счастье. Стоп, что он сказал!?

— Что-что? Вот просто так вы пририсуете мне стат?

— Понимаете, эта характеристика, она, не просто так введена. И прокачать её, как любой иной навык невозможно, хотя и механика может показаться похожей. Игноры просто констатация того, насколько восприятие боли от того или иного вида урона развито у игроков.

Администратор встал и начал прохаживаться рядом.

— Боль игроков наш бич. Но увы. Если даже в реальности можно натренировать нечувствительность к боли, то тут, по неизвестной нам причине, все не так! В обычной виртуальности боль можно отключить, в виртуальности два точка ноль, нельзя! Это как то связано с работой мозга. Вот вроде медицина его изучила же вдоль и поперек, а все равно человеческий разум ставит нас иногда в тупик. — Он замолчал, а я обнаглел вообще до нельзя.

— То есть вы можете мне просто пририсовать и все другие игноры! Не нарушая внутренней логики игровых правил?

— Ох, вы меня не слушаете молодой человек. Я вам про Фому, а вы мне про Ерему. — Опа, а он русский! Правда как эта информация мне поможет, так как передо мной виртуальная оболочка и я вообще не ведаю с кем веду диалог. — Но да могу.

— Так рисуйте! — Кажется я ухватил джекпот!

— Об это я и хотел с вами поговорить. Понимаете, вы можете нас поставить в неудобное положение. У всех на виду показывая свою нечувствительность. Это конечно сулит нам огромное количество проблем, потому как истинную причину вашей нечувствительности мы обнародовать не можем, так как это нарушение конфиденциальности и разглашения тайны здоровья, ассоциация инвалидов нас в порошок после такого сотрет. — Он смотрит, как я кивком подтверждаю его догадки. — Но прежде чем нас так шантажировать, подумайте, а нет ли у нас рычагов воздействия на вас?

— Вы о чем?

Он молча, что-то набрал на клавиатуре и на мониторе возникла фотография улыбающейся молодой парочки, что самозабвенно целуется на Карловом мосту в Праге. Я и Наталья. У меня сбилось дыхание.

— Мы не знаем точные ваши планы, а можем только догадываться. Но если вы пойдете на принцип, мы…

— Я понял. Не продолжайте.

— Не надо с нами воевать. Мы понимаем, что вы можете сильно нам испортить жизнь, но зачем вам это? Поймите, я с вами разговариваю не потому, что вы такая угроза деньгам СиБиТу, а потому как вы угроза миру «Трона». Угроза сложившемуся негласному договору, между игроками и администрацией. Который звучит примерно так: «Вы устанавливаете правила и больше к нам не лезете, а мы живем в вашем мире». Ваша уникальность может зародить сомнения игроков в том, что игра и правду честна, что мы, администрация соблюдаем договор. Они могут подумать, что за деньги или за услуги, можно от нас добиться привилегированного старта. И этот мир рухнет, он уже не будет таким, каким мы его знаем сейчас. Неужели вам этот мир не по нраву?

— Так все серьезно?

— Поймите то, что я вам показал это фото, это не объявление войны и не давление на вас, это просто предостережение и попытка договориться.

— Договориться?

— Да. Понимаете. Среди игроков «Трона» около миллиона инвалидов! Некоторые из них в реальности могут самостоятельно разве что моргать, но здесь они здоровы, полностью здоровы! Есть даже несколько человек с той же проблемой и диагнозом, как и у вас. Так вот, они боль чувствуют!

— Да?

— Да! Поймите, вы нам нужны. Мы должны выяснить, почему вы такой. Вы уникальны!

— Что!!! — Я вскочил на ноги и схватил этого разглагольствующего человека за грудки. — Уникален!? Вы хоть понимаете, о чем говорите! Вы думаете это приятно быть уникальным КАЛЕКОЙ!?! Вы как все думаете: «О! Он не чувствует боли, это так прикольно, хочу так же»! Скотины! Вы не знаете, что я чувствую, не знаете! — Черт, я думал такое меня уже не задевает, но вот, наступили на любимую мозоль и сорвался. — Извините. — С трудом разжал пальцы, отпустив его свитер и сел обратно в кресло.

— Это вы меня извините. Я увлекся и был не корректен.

— Извинения приняты. Давайте продолжим. О чем вы хотите договориться.

— Мы заинтересованы в следующем.

Он протягивает мне листок с договором. Суть которого заключается в следующем. Они меняют мой саркофаг, который я использую для игры, на свою разработку, напичканную медицинскими приборами, которые будут ежесекундно отслеживать абсолютно все параметры, от давления до мозговых импульсов. Так, же раз в неделю мне нужно будет летать на обследование, в клинику которую укажут СиБиТу. Хм-м-м, видимо я им и правда нужен.

— Что мне за это будет?

— Бесплатный аккаунт. — Я морщусь. — Ах, да, вам это не интересно. А как на счет остальных капов игнора?

— Всех?

— Всех кроме Смерти и Тьмы.

— Почему кроме них?

— Наши аналитики решили, что вы не сможете их просто так прокачать. Один выход у вас в их прокачке, что вы наймете других игроков, специалистов в этой магии и оплатите им то, что они неделями будут вас обстреливать своими заклинаниями. А вы мне сейчас пообещаете, что не будете так делать, если мы заключим этот договор. Да и не честно, если у вашего персонажа не будет аххилесловых пят. — Он насупился. Он переживает за НТ и мне кажется именно вот это последнее самое важное, а не что подумают иные игроки.

— Я вам настолько нужен.

— Не буду ходить вокруг да около, да! Настолько. Вы единственный. Наши ученые волосы рвут желая получить вашу телеметрию и желательно в течении нескольких лет. Обещают золотые горы, если разгадают вашу загадку.

— И вы предлагаете столь мало за мою уникальность? — Кривлю губы в усмешке.

Он ничего не ответил, только на мониторе опять возникла ТА

фотография. Шах и мат.

— Только я не буду никуда летать на обследования.

— Хорошо, раз в неделю к вам будет приезжать наш врач.

Как быстро он на это пошел! А! Это наверняка был пункт, на который я явно бы не пошел, а они его бы при торговле мне отменили с широкого плеча. Что бы я чувствовал, что они вот идут мне на встречу. Банальная хитрость продажников. А впрочем, какая разница, мне предлагают кап на все стихии! Но это не все, нельзя показывать свою уязвимость, надо поторговаться.

— Ваше исследование связно с восприятием боли, я правильно понял?

— Да.

— Включите пункт, что если ваши исследования приведут к успеху, то я буду первым, кого вылечат ваши кудесники.

— Договорились.

— Я согласен!

— Послезавтра к вам привезут оборудование. Приятно было познакомиться. И последнее, ваше обещание?

— Обещаю, что не буду никого нанимать для прокачки игноров.

— Удачи.

Вспышка!

И вот я сижу перед погасшим костром, будто и не было этого разговора. Впрочем мне не до костра. Слишком неожиданна была эта беседа. И сейчас как только она завершилась, я чувствую, что в одну калитку проиграл эту встречу.

Ну почему так я себя повел. Как только разговор завершился сразу стали понятны мои в нем ошибки и просчеты. Черт! Фактически я отдал все за то, что они дали бы и так. Как он меня поймал на желании излечиться. Не админ со мной разговаривал а переговорщик которому я и в подметки не гожусь. А кабинет забитый техникой не более чем антураж создающий нужное для успеха переговоров настроение. В общем развели меня как младенца по всем фронтам.

Ну вот взять фотографию, ясно же как её воспримет влюбленный человек, ага они могут испортить жизнь не мне так Ей! Но с чего я взял, что это правда, ведь они кичатя своми невмешательством, банальный трюк, на который я купился как дитё!

А телеметрия!? Он верно сказал, что их ученые волосы рвут на всех частях тела. Если в виртуальности два точка ноль будет благодаря мне убрана боль, то в мире Трона будут играть не

жалкие двадцать миллионов, а миллиарды! Но я повелся на то, что меня излечат. Все же неизлечимо больные люди, такие как я становятся неадекватными, если речь заходит о возможности вылечится. И они на этом очень грамотно меня купили.

К тому же их слова о том, что они так заботятся о балансе в своем мире, шли в разрез с тем, что они мне давали. Капы на все стихии. При их то щепетильности? Что-то тут не то! И когда я заглянул в хар-ки, то совсем не удивился тому, что увидел.

Игнорирование урона магии огня: 20 %
Игнорирование урона магии воды: 20 %
Игнорирование урона магии воздуха: 20 %
Игнорирование урона магии земли: 20 %
Игнорирование урона магии тьмы: 0
Игнорирование урона магии смерти: 0
Игнорирование физического урона: 50 %

И сосредоточившись на характеристике игнорирования магии прочел подсказку.

> *В сегодняшнем обновлении, были пересмотрены значения капов базовых характеристик. Так как никто в игре за семь месяцев не смог приблизиться к старому значению даже близко. Мы обеспокоены тем, что многие игроки истязают себя терпя мучения, что бы хоть на единицу повысить характеристики игноров. Заботясь о психологическом здоровье игроков, мы вводим новое значение капа игнорирования. Теперь оно равно двадцати процентам. Как всегда, в мире «Небесного Трона» это изменение не влечет за собой аннулирование предыдущих достижений игроков. Спасибо за понимание, с заботой о вашем здоровье, администрация «Небесного трона».*

Я в восхищении сидел с открытым ртом. Давно меня так не надували! И я уверен это обновление прошло примерно за минуту до нашего разговора. То есть юридически не придраться, то что я не просмотрел обновления и бы не в курсе на суде не прокатит, на момент разговора капы были двадцать, а не пятьдесят! Молодцы! Будь я циником то наверно стал бы планировать войну и месть. Но вот «беда», я искренне восхищался теми у кого получалось меня обдурить. Я предпочитал не воевать с такими людьми, а учиться у них.

Погоревал и хватит. По сути я мог получить намного больше, но ведь мог не получить вообще ничего. Они могли ввести такой патч, а потом ограничить рост игноров не более чем по проценту

в неделю и я вообще бы остался у разбитого корыта. Так что буду считать случившееся хорошим уроком и подарком. Хотел даже написать админам письмо с одной фразой: «спасибо за науку», но все же передумал.

По сути я все же приобрел чем потерял. Ведь даже до двадцати процентов прокачивать игноры, на это бы ушло месяц, а то и два! То есть я это время банально выиграл. Сократил фору других на это время, а это серьезный бонус на который я не рассчитывал. По правде я не наделся на то, что мне дадут все вкачать на пятьдесят процентов, я хоть и романтик, но не наивный дурачок. Так, что в изначальном своем плане я опирался только на физигнор и на игнор огня, который рассчитывал получить те же двадцать или двадцать пять процентов, прежде чем меня остановят. Так что в этом смысле все пошло даже со значительным опережением графика.

Немного беспокоили нули в игнорировании магий Смерти и Тьмы. Но прав был админ прокачать эти защиты очень проблематично. Обычных мобов которые владеют данными магиями нет, а только рейд босы, а у тех удары такой мощи, что не постоишь так просто под ними. Ладно, это забота на отдаленную перспективу. Успею еще что-нибудь придумать.

Собрал ненужный теперь огненный камень обратно в инвентарь и отнес в лавку торговца, продав по бросовой цене. Но медяк, он золотой бережет!

Так, все предварительные условия мной выполнены даже с перевыполнением, теперь дело за малым, начать реализацию первой стадии плана!

Прикупил еще пару десятков зелий исцеления и отправился к горам. Благо идти тут было всего минут двадцать. Попутно собирал травки, что попадались по дороге. Повысив свое умение в профессии на два пункта.

(запомнить, что теперь «травник» $2+5=7$)

Из-за наличия карты локации, блуждать не пришлось совсем. И не смотря на то, что тропа к пещере была заброшена, на карте эта дорога была отмечена и найти её не составило труда.

Сюда и правда почти никто не ходит. «Пещера огненных фамильяров» не из самых популярных мест для игроков в Заповеднике. В отличии от «Муравейника» второго инстанта начальной локации. Там от игроков не протолкнуться обычно. А вся разница в посещаемости только в одном, монстры «Муравейника» наносят физический урон, а огненные фамильяры как понятно из названия, урон магией огня. И пусть во всем остальном эти мобы почти аналогичны и по ХП и по урону и по

броне, но вот это вроде кажущееся мелким различие, на самом деле изменяло очень многое.

Защиту от физ урона легко поднять показателем брони. А вот защиту от магии, с этим сложнее. Предметы с магической сопротивляемостью начинают появляться уровня с двадцатого, не ранее, а прокачать игноры как я, это доступно не многим. Так как даже завзятый мазохист в реале, тут не чувствует наслаждение от боли, а только мучения как и остальные игроки.

В итоге, что бы пройти «Пещеру фамильяров» надо было приложить намного большие усилия чем для прохождения «Муравейника». Некоторые считали, что её даже невозможно осилить в принципе. Так как игроки в не получали ничем не срезаемый урон. На самом деле она была проходима, для этого нужна была только сплоченная команда или такой игрок как я, в роли танка.

И пусть админы сделали награды за квесты в «Пещере» выше, чем в «Муравейнике», увы это никак не изменило ситуацию. Пусть награда лучше, толку то от этого, если инст не проходим! По сути правильнее было бы «Пещеру» вообще убрать из игры как и её аналоги в других локациях, но НТ их оставило по какой-то причине, хоть они и простаивали без желающих в них войти.

Вообще после неудачного опыта с этим начальными инстантами, фамильяры были приравнены к Духам которым покровительствуют Боги. И переведены на уровни семьдесят пять и выше. И начальные пещеры стали тем единственным местом где можно этих фамильяров встретить новичку. В принципе мелкая деталь. Не значительная деталька. Мизер по сути. Но было одно, из-за чего именно этот незначительный факт был для меня важен. Не больше чем совпадение в этом гигантском мире. Совпадение, которое я обнаружил то совершенно случайно. Изучая казалось две несовместимые вещи. Выбор начальных локаций и теорикрафт о лучших игровых танках. Там я и нашел то, ради чего так старался.

Как и все инстанты или рейдовые подземелья вход в «Пещеру огненных фамильяров» закрыла светлая дымка. Но разумеется я в неё не пошел. Даже самые начальные инстанты, такие как этот требовали не менее пяти игроков в партии для их прохождения. То есть монстры там были рассчитаны на противостояние с пятеркой игроков. Одиночку самый простой монстр там убьет очень легко. Так, что мне придется ждать, пока соберется пати для совместного прохождения.

Не смотря на то, что «Пещера» место не особо популярное, сюда все же забегают игроки. Выполняя квест на изучение камней призыва. Такие камни стоят возле каждого интсната. Это

своеобразные телепорты и доски объявлений одновременно.

Прикасаюсь к камню ладонью и отдаю команду.

Активация.

Камень призыва «Пещеры огненных фамильяров» активирован.

Просмотреть заявки листа ожидания.

Как я и думал, никто не собирал пати, список был девственно чист.

Ввести в лист ожидания: Тот`Нхат, уровень 2, дорога духа, желательная роль в группе — танк.

Данные занесены.

Внести добавление в статус ожидания. «Я знаю как пройти пещеру».

Выполнено.

Ну вот и все, теперь от меня ничего не зависит. Вся надежда что те кто на втором урвоне берут квест по камням, все же заинтересуются моим предложением. Иначе придется идти в санаторий и собирать людей, крича на всех углах, что было бы не совсем желательно.

Но мне и сейчас было чем заняться, эдак с пару реальных суток. Это касалось того, как повышаются умения во владении оружием. А именно тренировкой в этом оружии. Мечники к примеру лупили чучела в учебном зале, копейщики кололи их же и та далее. Конечно нанося урон мобам эти навыки качались быстрее, но ведь моба еще найти нужно и он сопротивляется! Поэтому начальные уровни умений такого рода грамотные игроки прокачивали в тренировочных залах. Они прекрасно понимали, что лучше потратить время в начале, чем потом долго мучатся без прокачанных навыков.

Мне же для прокачки умения ударов без оружия тренажерный зал не нужен. Что бы прокачаться в нем, обычные игроки бьют кулаками макивары. Но давно было замечено опытными игроками, что если бить по деревянной доске, то будет больнее и неприятнее, но навык будет расти в два раза быстрее. А мне то не нужно себя щадить в отличии от других. Так что зачем мне макивары и деревяшки? Подойдя к гранитной скале я встал в стойку и нанес мощный удар кулаком по граниту. Щекотно то

как!

Глава 3

Через час и десяток склянок здоровья выскочило уведомление:

> *Внимание! Вы достигли некоторых успехов. Ваш навык ударов без оружия повышен. Достижение «Деревянный кулак». Ваш урон без оружия повышен на 10 %.*

Так, на первую ступень ушел час. Значит на вторую уйдет пять часов. На третью соответственно двадцать пять и так далее. А никто и не говорил что будет легко. Хорошо, что благодаря ста золотым я избавлен от поиска трав для заработка на зелья исцеления. А то никак иначе, без получения опыта, я бы заработать не смог.

Ладно, порадовался достижению и будет. Мне еще пахать аки вол на пашне. Стойка и раз и два, и раз и два…

— Смотри, он что мазохист?

Оборачиваюсь и смотрю на тройку персонажей второго уровня. Они явно знакомы между собой. И сейчас один из них тыкал в меня пальцем. Вот гадость какая, не услышал их приближения. Увлекся гранитной стеной да и восприятие мизерное. Кстати это занижение восприятия при создании Тот`Нхата мне еще аукнется в боях с другими людьми. Но это был осознанный риск.

— Не, просто так прокачиваться быстрее. — Отвечает тому кто задал вопрос один из его друзей, идимо более опытный.

— Но больно же!

— А тебе то что, это его личное дело, вдруг он и правда мазохист? — То что мазохисты тут чувствуют ту же боль и она им так же неприятна как и остальным, это известно всем, но мало кто в это верит предпочитая верить игровым мифам нежели фактам.

Вот наглецы им явно фиолетово то, что я все слышу. Прекращаю свое занятие и рассматриваю их. Эти трое как близнецы. Только в мелких деталях внешности различия. А значит эта группа друзей или знакомых в реале, которые решили играть совместно.

Странно, это не маги, а ведь именно их выбирают большинство тех кто играет за высоких. Стрелки, вот кто они! Под плащем одного из них мелькнула рукоятка арбалета. Странно. Что-то тут не так. Высокие эльфы конечно мастера

стрельбы, но все же проигрывают лесным. Это давно доказанный факт, что лучник лесных выигрывает у арбалетчика высоких около десяти процентов ДПСа при прочих равных. Одно отличие, у арбалета разовый урон намного выше, чем у лука. Что-то тут не так. Арбалетчиков если уж выбирать то лучше брать гномов, у тех бонус на использование механики. А эти что-то не похожи на новичков. Вон стоят у Камня, шепчутся о чем-то косясь на меня. Есть у них какой-то секрет, зуб даю это рерольщики[1]. Но для чего им понадобился ерол именно в высоких эльфов — арбалетчиков. Должен же быть какой-то резон в этом?

А впрочем в моё то какое дело, они сейчас уйдут по своим делам выполнив квест и я их больше не увижу. Есть у людей своя загадка, мне то что?

— Тот`Нхат, это ты? — Обращается ко мне один из тройки близнецов.

— Да.

— И правда знаешь как пройти пещеру?

— Легко не будет, но да знаю.

— Откуда? — Он что меня за дурака держит?

— У всех свои секреты. — Киваю на его арбалет. Что явно смущает моего собеседника.

— Хм-м-м. Мы бы не против пройти.

Двое из тех, кто не участвуют в разговоре недоуменно переглядываются между собой после этих слов. Но говорящий на них бросил только один, короткий взгляд и их возмущение утихло не начавшись. Ага, точно рерольщики. А то, что без значка клана или гильдии, так только потому что вступить в объединения можно только с двадцатого уровня. И кажется я начинаю догадываться, почему арбалет их выбор. Судя по всему передо мной те, кто в будущем желает быть заядлым ПВПешником, видимо в какой-то гильде формируется боевое крыло. А арбалеты с высоким разовым уроном способны в ПВП на многое. И становится понятен их выбор эльфов, у гномов штраф на восприятие, что для ПВП аспекта очень критично, ведь тот кто первый обнаружит врага то часто и выигрывает! Правдивы ли мои догадки не знаю, но вроде мысли эти логичны и не противоречивы. Впрочем что это я, какое мне дело до чужих тайн, мне бы свои скрыть.

— Нужно найти лекаря. — Итак четверо из пяти это хорошо, но я поднимаю закономерный вопрос.

— У нас есть. Но сперва мне нужен ответ, что за секрет.

— Я не тороплюсь, мне именно ваша пати без надобности, мне тут на неделю занятия найдутся. — Киваю на гранитную скалу. — Не вы так другие пойдут, не сегодня так завтра, я свою

группу найду…

Этот ответ явно смущает главного в тройке. Но и заставить признаться в чем-то он меня не может никак. А мне конечно хочется начать прохождение по раньше, но не такой ценой.

— Хотя бы скажи зачем тебе именно сюда. Квесты в «Пещеру огненных фамильяров» кончено очень вкусны по награде. Но не стоят того, что бы торчать тут сутками.

— Ачивку хочу.

— Какую?

— «Огнеборец».

— Что дает ачивка?

— А тебя в энциклопедии забанили? — Это начальная локация и тут нельзя причинить другому игроку вред, так то я не боюсь эту тройку будущих убийц.

Я не боюсь делиться этим знанием. Так как оно бесполезно без второго кусочка пазла, которым вряд ли они обладают. Да даже знай они второй кусок, для них он был бы бесполезен, не тот класс у них что бы бонус получить! К тому же все это в энциклопедии лежит в совершенно свободном доступе.

Энциклопедия.

Запрос.

Ачивка «Огнеборец».

Достижение «Огнеборец». Для его получения вы должны убить тысячу духов огня. Каждая ваша смерть скидывает счетчик достижения.

Бонус: Отсутствует.

— Так этот «Огнеборец» не дает ни шиша. — Видимо прочтя энциклопедию, проговорил один из пары ранее молчавших.

— Зачем она тебе? — Тут же подключился второй.

Я равнодушно пожал плечами на этот вопрос.

— Что к человеку пристали, хочется ему ачивку и все. — Тут же рыкнул на них главный.

И тут же он увел остальных за Камень, о чем-то пошептаться. Черт, будь неладно мое низкое восприятие, разобрать из их шёпота почти ничего не вышло. Но по обрывкам у меня сложилось ощущение, что главный настаивает на том, что бы они пошли в пещеру для отработки «чувства локтя». Но не уверен в правильности моих догадок.

— Ререл? — Подходит ко мне главный их арбалетчиков?

— Ага. — И что что мой предыдущий персонаж просуществовал меньше часа, формально я не лгал.

— Так я и думал, новички такие нюансы не знают. Я сам играю уже четвертый месяц, но только сейчас понял, что эту ачивку можно получить или тут или только на семьдесят плюс уровнях. Ибо все остальные духи огня левла семьдесят не ниже. Только в этой пещере можно найти духов огня столь низкого уровня.

— Почему, только тут? Еще в королевствах Набала и Ошакра, там есть похожие начальные инстанты. — Зачем скрывать очевидное?

— А ты подготовился. В этой ачивке есть что-то особенное? — Вот проныра-то!

— Так круто же на десятом уровне ходить с ачвикой доступной хайлелвеам! — Тут же я прикинулся школотой.

— Хм-м, ну да круто. — Но слова одно, но я успел заметить эту складку в губах. Не любит он видимо это, погоню за достижениями ради самих достижений.

— Погоди полчасика, я посоветуюсь с остальными. Если даже мы решим не идти, то тебя уведомим, только если кто-то предложит пати кроме нас, ты не принимай это предложение сразу. Полчаса, ок?

— Ок.

Они ушли, а я продолжил заниматься тем, чем занимался до их прихода. Раз, удар, два, удар, раз…

Ждать пришлось чуть менее получаса. В этот раз к Камню пришло четверо. Уже знакомая мне тройка и еще один, явно маг третьего уровня.

Подойдя ко мне они представились

— Хамисар — Сперва это сделал главный.

— Тиорис. — Затем один из «близнецов»

— Багарим. — И тут же свое имя произнес второй.

— От сот Тар. — А это уже имя мага, точнее не мага, а хилера судя по цвету посоха.

— Тот`Нхат. — С легким поклоном отвечаю. И пусть они уже знают моё имя, это дань вежливости.

Вас пригласили в группу. Приглашение от игрока Хамисар. Принять: Да/Нет?

Да.

Внимание, вы теперь в группе. Желаете получить справку?

Нет. Закрыть окно.

— Вы не против, если я потрачу пару минут времени, на подгонку группового интерфейса под себя? — Осведомляюсь у своей новой группы.

— Нет, не против. Это важно, делай. — Тут же отвечает Хамисар. И обернувшись к своим продолжает. — И вы бы этим занялись, кто еще этого не сделал!

Судя по тому, что взгляд остальных стал отсутствующим они не подготовились заранее и сейчас кинулись выполнять указания своего командира.

Настройка группового интерфейса! Переместить иконки баров состояния игроков в верхний левый угол обзора. Настроить показатели агрогенерации как первоочередные. Установить звуковые и визуальные сигналы на следующие события: нападение на дамагера, нападение на хиллера, переагривание моей цели, мана у хила падает ниже одной трети…

Я управился за минуту. Явно опередив остальных.

Когда все были готовы, лидер пати произнес:

— Пошли, что стоять то?

Прикасаюсь к вуали, что закрывает вход в пещеру.

«Пещера огненных фамильяров». Уровни сложности:

Легкий: 2–4 лвл.

Средний: 5–7 лвл.

Сложный: 8-10 лвл.

Внимание! Данный инстант рассчитан на группу из пяти игроков. Если вас в группе меньше, то это неоправданно усложнит прохождение. Если же ваша группа больше пяти игроков, то доступ в инстант для вас будет закрыт.

Войти?

Да!

Из-за хитрости админов мира НТ, мне и приходится так извращаться! Потому как если вы не проходите по уровню в ограничения, то вы и пати в которой вы состоите, не будете получать в этом инстанте ни опыта, ни вещей, а так же не будет идти счет никаким ачивкам. Одно исключение: будут падать квестовые вещи если вы выше уровнем чем указано при входе, а если ниже то и их не будет!

Для того что бы убить тысячу фамильяров мне надо пройти эту пещеру восемь раз. Но вот беда, если я умру то войти в пещеру обратно не смогу. Точнее смогу но она начнется заново. Тут нельзя было умереть, возродится и снова прибежать к своим. Тут если пати теряла игрока, то или шла без него или стартовала инстант заново. А так как до двадцатого уровня никаких штрафов после смерти в игре не было то. То если я умру несколько раз, то в очередное прохождение просто стану уровня одиннадцатого и не добив десяток фамильяров не смогу зайти в пещеру! Точнее смогу, но на одиннадцатом это будет уже не важно, счет ачивке не пойдет. То есть у меня запас в одну смерть, и один рестарт подземелья. Именно поэтому было так важно для меня именно сто опыта и не больше. В одной из старых тем я видел вопли, что игроки получали одиннадцатый левел не добив буквально трех-четырех фамильяров! Я такой облом себе позволить не мог. Именно по этой причине я и рассказал так много Хамисару, они команда и вероятность того, что они не облажаются намного выше чем в случайной пати.

История «пещеры огненных фамильяров» очень проста. Тут когда-то было логово гигантских мух. Но в один совсем не прекрасный день, в Самую Главную муху вселился дух огня. А потом фамилярами стали «заражены» все мухи в пещере. Маги высоких закрыли вход в инстант, так как никому не приятно находится рядом с логовом плюющихся огнем мух, каждая из которых с ротвейлера размером и забыли о ней. Такова была легенда, как и многое в мире «Трона» очень условная легенда конечно же. Будь мир реальным, одного мага НПС уровня двадцать и выше хватило бы для полной зачистки этой пещеры и устранения проблемы навсегда.

В пещере было значительно темнее чем на поверхности и пришлось несколько секунд усиленно моргать, привыкая к перемене освещенности. Будь этот инстант высокоуровневым нам бы не дали времени на эту своеобразную акклиматизацию. Но, здесь все пока проще. Мы пока стояли в своеобразном «предбайнике», то есть в коридоре который был отделен он остальной пещеры несколькими резкими поворотами, эдакий тупик в который мухи не залетали.

— ТоТ впереди, ДД на расстоянии десяти шагов от него, Тар вообще как можно дальше.

Группа послушно перестроилась.

— Прошу прощения, но у меня восприятие тройка. — Встреваю я, хоть и знаю, что лидеру не противоречат, ему или подчиняются или ищут иную группу. Но моё замечание было

важно.

— О как! — Он на секунду задумывается. — Все остается так же но с одним дополнением. Вы все стоите, я впереди, как более опытный, буду агрить и тащить мобов к вам.

— Так, ты и ляжешь, он же не танк, посмотри, у него и щита нет! Чем он переагрит с тебя моба то? — Это было дельное замечание, исходящее от хиллера. Без агрогенерирующих способностей оторвать моба от выбранной вначале цели очень не простая задача.

— Стоп! — Тут я опять подаю голос. — У меня есть агроабилка.

— Танк высокий? Необычно. — Бубнит про себя главарь этой шайки.

И правда высокий эльф и танк, это то, что многим разрывает шаблон. Ведь у данной расы штраф на тяжелую броню. А значит для большинства народа, вывод прост, высокие не могут быть танками. Но на самом деле все сложнее и мир Трона гораздо разнообразнее их узких взглядов. И тут лицо лидера расплывается в улыбке.

— А ты жук! Но не думай, что ты один такой умник!

— Ты о чем?

— Хочешь попасть в Зал вечной Славы?

— Ты о чем? — Тут же его прерывает один из его команды.

— Да все просто же! Высокий с начальным умением на агро, рукопашник раз тренировался на скале. А это значит, что он качает танкомонка!

— И?

— А то, что первый кто достигнет в своем классе сотого уровня, тот навечно будет возведен в ранг Героя!

Вот черт, попался мне догадливый какой!

— А единственный класс который не имеет сейчас Героя, это аскеты! А аскет это высшая точка развития класса монахов танков из тех, что известна!

— А что не было никого, кто бы попытался? — Осведомился маг поддержки

— Почему не было, пытаются, периодически. Но монки не носят броню. Ты вот готов терпеть не смягченные ничем удары рейд боссов по своему телу, брони то не будет!?

Тут все посмотрели на меня как на сверхизвращенца и мазохиста в кубе. А и черт с ними! Мне пофиг, что они о мне подумали. Но вот то, что мои намерения так легко читаются, это меня поразило. А я ведь и правда стремлюсь к статусу Героя. Что-что, а нахождение в Зале вечной Славы, неплохой бонус для того кто будет претендовать на корону!

— Это что-то меняет?

— Не-е. Просто последний кто пытался, рерольнулся на семьдесят втором уровне. Он не смог больше терпеть. Интересно сколько продержишься ты? Судя по твоим ударом по граниту, ты упорный.

— Есть такое. — Пусть лучше думает так.

— О, как зал Славы! — Оба «близнеца» посмотрели на меня как на выскочку.

— А ну заткнулись! — Рыкнул на них лидер. — Хватит болтать. Готовы?

— Да… — Слитно ответили мы.

— Я пошел!

И с этими словами Хамисар скрылся за поворотом. Я же выдвинулся немного вперед. Так, что бы видеть, что происходит за поворотом, но и одновременно так, что бы пространство рядом со мной простреливалось арбалетчиками.

Не прошло и десятка секунд как Хамисара со всех ног пронесся мимо меня. И тут же вспышка красного в глазах и тихий колокольчик зазвенел в ушах.

Внимание, атакован ДД вашей пати.

Муха оказалась резвее чем я предполагал. И преследовала нашего лидера буквально по пятам. Будь он не эльфом прокаченным в ловкость, то Хамисара давно бы прибили, но он был быстр.

— Кю!

И мой «удар Духа» поражает цель. Но не сбивает агро! Вот черт! Я переоценил свои силы! Надо было вкачать умение рукопашника на следующий ранг и только потом лезть сюда! Откат умения пять секунд, и я просто бью кулаком в брюхо пролетающей рядом гигантской мухи.

Внимание! На вас агро, противник выделен красной каймой!

Вау, получилось! Я сбил агро с Хамисара! Но не успел обрадоваться, как муха развернулась и атаковала уже меня огненным плевком. Щекотно.

Урон по вам пять единиц!

Тут в сторону врага полетело две и почти сразу еще одна стрела. Сразу убавив ХП цели на две трети.

Я бью кулаками снимая сущий мизер, своими ударами. Черт

я же не ДД!

Урон по вам пять единиц!

Урон по вам шесть единиц!

Урон по вам четыре единицы!

Урон по вам пять единиц!

Да что ж они не стреляют-то?

Урон по вам шесть единиц!

Урон по вам пять единиц!

И наконец-то еще залп. И короткие арбалетные болты впиваются в агрессора.

Цель уничтожена!
Ваша награда: 10 медных монет и 100 опыта.

Ну, ё моё, дождался блин! В бешенстве оборачиваюсь к остальной пати!

— Начальные арбалеты, они перезаряжаются медленно. — Пожимает плечами Хамисара в ответ на мой пронизывающий взгляд.

— А посох у хила сломался вообще? Что меня не лечили то?

— Если бы ты тут упал, без лечения, на начальной мухе, то дальнейший путь не имел бы смысла. — Вот эгоист, так это была проверка?

— Еще проверки будут?

— Нет, теперь все всерьез!

— Хорошо, я вам поверю, но еще одна подстава и я покидаю пати.

— Договорились. — С максимально возможно серьезным лицом отвечает мне лидер партии.

— Дальше?

— Погоди минутку, мы апнулись до третьего. Распределимся и дальше.

— Ок, жду.

А мне до следующего уровня всего одна одна огненная муха. Что я и озвучил. Как только народ был готов Хамисар приказал.

— Все стоим так же. Я приведу еще одну. Потом апнется еще и ТоТ и станет полегче.

— Оки!

Со второй мухой оказалось сложнее. Мне не удалось снять агро, так как у Хамисара увеличился урон, и его первый выстрел, которым он выдернул эту муху из стаи, набрал больше агро, чем предыдущий. Но все оказалось не так плохо. За пять секунд лидера не убили, а вторым «Кю» я перенацелил моба на себя.

— Ты как терпишь? — Все же Хамисар не я, ему больно от этих плевков.

— Не в первой. Тем более Тар хороший лекарь.

— Если не трудно, ты бы не бегал от следующей мухи, встань рядом я её съагрю в течении пяти секунд. А то бегать за мухой, что за тобой летает, у меня не та скорость, трудно это.

— А что Хамисару нужно терпеть её плевки от того, что ты не можешь переагрить? — Огрызается один из «близнецов»

— Заткнулись! ТоТ дело говорит, а я потерплю. Или вы думаете ему легче что-ли?

— Минута, мне апнуться надо. — Теперь моя очередь.

Повышение уровня.

На третьем уровне вам доступно одна единица умений. Желаете распределить её?

Да. Поднять умение «удар Духа» на единицу.

Принято. Ваше текущее значение умения «удар Духа»: 2.

Бонус: Цель на пять секунд теряет точность ударов и заклинаний на 2 %.

Затраты духа: 5 единиц.

Откат: 5 секунд.

Коэффициент агрессии: урон умножить на 5.

Подтвердите ваш выбор.

Подтверждаю.

Ник: Тот`Нхат

Раса: Высокий эльф.

Дорога: Путь духа.

Уровень: 3

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 5. Выносливость: 9

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 10–11 ((5–6 +2/ за уровень, только рукопашникам/) + 30 % от базовых хар-к + 10 % достижение «Деревянный кулак»)
Вероятность уклонения: + 30 %
Вероятность критического урона: — 15 %.
Скорость передвижения: + 10 %
*Количество духа: 35 единиц (25 + 5*2)*
*Количество здоровья: 57 ((9*5 + 9*2)-10 %)*
Бонус к способностям основанным на духе: + 3 %
Модификатор ускорения регенерации духа: 0
Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %
Модификатор бонусного излечения: 4 %
Игнорирование урона магии огня: 20 %
Игнорирование урона магии воды: 20 %
Игнорирование урона магии воздуха: 20 %
Игнорирование урона магии земли: 20 %
Игнорирование урона магии тьмы: 0
Игнорирование урона магии смерти: 0
Игнорирование физического урона: 50 %
Умения: «Удар духа» ранг 2
Профессии: Травник умение: 7(2 + 5 бонусных)
Закрыть окно.

В общем, пока все по плану. И патилидер прав, «удар духа» теперь генерирует больше агрессии, а следовательно всей пати будет легче.

Еще четыре мухи Хамисар вытащил без особых проблем и вся пати кромех иллера легко апнулась, тот перешел на следующий уровень раньше. Я только повысил, своё профильное умение, еще раз. Не получив на этом никаких бонусов, кроме еще 1 % к вероятности промаха цели.

А вот в следующий раз Хамисар ошибся. В общем, он приволок три мухи сразу!

— Алярм!!! — Его крик мы услышали секунды за три до появления самого патилидера, перед нашими глазами. — Везу троих!

— Хил! — Только и успеваю крикнуть. — Тащи Хамисара. Я справлюсь! Остальные приоритет — цель патилидера!

Времени не было, у меня был выбор сбить одного моба с патилидера, того в кого он выстрелил, или снять двоих которые съагрились за компанию. Я выбрал второй вариант. И теперь всего два вопроса. Смогут ли они положить одну муху без танка, прежде чем упадет Хамисар. И второй вопрос: устою ли я без хила все это время?

— Я кайчу! — Этот крик Хамисара вверг меня в уныние.

Это означает, что он будет бегать от мухи, пока остальные в неё стреляют. В таком узком пространстве он все равно будет получать урон, но намного меньший, так как моб не сможет атаковать его постоянно. Для Хамисара это хорошо. Но для меня это значит, что по первой мухе будут бить два арабалета, а не три, а значит время пока я буду предоставлен сам себе вырастает на треть. На бегу Хамисар свой арбалет не перезарядит!

И завертелось! На мне висело две мухи. И мне было все равно на то, как тяжело без танка приходится остальным. Если я сдерну на себя и третью муху, то вообще каюк, никакой хил не поможет. А так были шансы. и я начал бегать сам иногда только используя «удар Духа». Но не сильно усердствовал, духа было не так и много, что бы им кидаться направо и налево. Моя беготня скинула входящий по мне урон примерно в два раза. Беда в том, что бегать и держать агро я бы не смог, именно поэтому, Хамисар отдувался за свою ошибку без меня. Как же быстро убывают хп!

Инвентарь.

Вытаскиваю банку ХП и выпиваю. Поможет но судя по всему не надолго. И когда я уже себя хоронил, вдруг прорезался мой основной танковый модификатор:

Внимание, вы уклонились от огненного плевка.

Внимание, вы уклонились от огненного плевка.

Внимание, вы уклонились от огненного плевка.

Ура! А я то думал, что уклонение не работает уже! Но все равно, я погибал, мухи плевались и плевались.

Внимание! Оповещение. Мана хиллера упала ниже одной трети от максимального значения!

Ну, вообще прелестно! Просто зашибись как классно! Этого мне и не хватало для полного счастья! Сейчас все и упадем тут. То же мне «четыре месяца опыта в игре». Напулил трех мобов, профи в кавычках ё-майё!

Взгляд на бар жизни, черт осталось всего двадцать ХП! И тут же:

Урон по вам шесть единиц!

Вот жеж! Четырнадцать уже! Но тут пришло долгожданное сообщение.

Ваша награда: 10 медных монет и 100 опыта.

Ессс! Короткий взгляд на статус пати, все живы. Убили все же они эту муху!

Вы излечены на тринадцать единиц жизни!

Как же вовремя. А то до отката бутылки жизни еще целых десять секунд. Если выпью сейчас оно просто не подействует. На частоту приема элексиров в мире НТ было введено временное ограничение по частоте приема. На каждый элексир своё.

Так. Раз они со своей целью справились, то пора кричать!

— Бейте правую от вас! На левой почти не набрано агро!

— Ту, что с повреждениями?! — Тяжко пыхтя при натягивании арбалета, в ответ орет патилидер.

— Да!!!

Если они ошибутся и начнут стрелять по левой, то кирдык. Но вот залп болтов проходит рядом, и проходит по нужной цели! Опять по мне попадают, ХП падает совсем на уровень плинтуса, но вовремя поспевает хил и откат банки!

Инвентарь! Использовать зелье малого излечения!

Бар жизни неуверенно выползает из опасной зоны. А вот еще и уворот спасает от очередного плевка.

Цель уничтожена!
Ваша награда: 10 медных монет и 100 опыта.

Уфф!

— Не стрелять!!! — Зря я наговаривал на Хамисара. Его окрик следует как нельзя вовремя. — Ждем команды ТоТа!

Все верно, на новой цели мне надо набрать показатель агрессии иначе эта муха на меня плюнет и полетит пинать дамагеров, а еще хуже, если полетит на хил! Проблема в том, что агро мне набирать нечем. Дух еще не восстановился. Но вот значение бара Духа достигает вожделенных пяти единиц!

— Кю! — И в последнюю живую цель летит «Удар Духа». — Атакуйте!

Нам повезло, мы выжили. По сути чудом. Точнее, только благодаря моим игнорам, без них все тут уже были бы мертвы. Без этих кажущихся такими мелкими двадцати процентам защиты от огня. Как кто-то проходил эти пещеры без моих способностей? Не знаю, но такие точно были, я читал. Ведь помимо этих мух, тут же есть два минибосса и один самый настоящий босс, а эти

монстры не то, что простые мухи!

Нам пришлось сдвинуться до следующего поворота и продолжить. Еще пару раз Хамисар вытаскивал по одной мухе, но потом меньше чем по две не привозил. По его словам: «Ну никак! Кучкуются гадины!». И вдруг после очередной убитой мухи выскакивает перед глазами надпись.

> *Внимание. Вы больше не получаете опыт в данном подземелье. Выпадение наград невозможно. Счетчики достижений отключены. Доступно выпадение только квестовых вещей!*

— Что за!?? — Тут же кричит один из близнецов.

— Ребят! — Раздается очень разочарованный вопль хиллера. — Извините, но я на пятый уровень апнулся!

— Твою ж!!! — Точно выражает мои мысли Хамисар. — Выходим.

Вот облом то! Всем обломам облом. Одно дело циферки на форумах считать, но столкнувшись с реальностью игры, я понял, без слаженной пати пройти это подземелье не смотря на мой кап игнора, это будет мало реально. Черт! Как обидно то!

Наша пати, в гробовом молчании, покинула «Пещеру огненных фамильяров».

В общем, еще на недельку мне тут сидеть, кулаки набивать о гранит и только потом со случайной группой пробовать. А может ну его этот план? Ну, да, он самый быстрый, наглый, и по сути простой, если не считать эту пещеру конечно. Но ведь есть и запасной. А бонус, за которым охочусь, получу в свое время на уровне восемьдесят или выше. Обидно, но я похоже недооценил сложность «Трона». Хотелось долго и образно материться, но я сдержался.

— Спасибо за пати! — Поблагодарил я вполне искренне.

— Да это тебе спасибо. Я тупанул и привез трех, без тебя мы бы не справились вообще. — В ответной любезности рассыпается Хамисар. — Нереально сложный инст. И ты это… — Он в сомнении мнется. — Погоди полчасика реально времени. Ты же все равно тут будешь, в надежде получить ачивку?

— Да, буду. Потренируюсь пока в рукопашке. — Киваю на скалу.

— Это хорошо. Не принимай других пати, есть у меня одна мысль, но её нужно проверить.

Он отошел в сторону к своим, но не так далеко, что бы я не слышал, о чем он говорит.

— Так, у всех полчаса реала. Пожрите, в туалет сходите,

покурите кому надо, через тридцать мину, что б все были тут. Те кто останутся в игре, что бы ни одной единицы опыта не подняли! Приказ ясен?

Все с ним согласились и вскоре четыре персонажа подернулись рябью и растаяли. Вышли в реал. Точно растят боевую группу, слишком четкая иерархия и дисциплина. Очень надеюсь, что действия Хамисара как то связаны с его желанием пройти «Пещеру огненных фамильяров». Посмотрел статус достижения «Огнеборец». Там было следующее:

> *Достижение «Огнеборец». Статус выполнения 18/1000.*

Не радостно как-то! Что-то эти циферки вгоняют в уныние прямо. Но цифры говорили, это возможно, а значит и я смогу! Если люди без моих капов делали это, то если я провалюсь, то о короне можно забыть. Так как это будет говорить о том, что я просто банально хуже тех кто справился до меня! Нет, стоп! Что за слюни! Я ToT`Нхат, я лучший и я это докажу! Иначе к чему все это?

Стойка: и раз и два, и раз и два.

В тот раз я старался. Не просто так бил скалу, прокачивая какое-то игровое умение. А реально работал, работал над собой. Ибо меня как молнией пронзило, что я могу не справиться, провалится, что все зря! И удары сыпались на гранит один за одним! И в каждый я вкладывал больше силы чем до ранее. И был за это награжден очередным:

> *Внимание! Вы достигли некоторых успехов. Ваш навык ударов без оружия повышен. Достижение «Медный кулак». Ваш урон без оружия повышен на 20 % от базового.*

И примерно через пять минут игрового времени, после этого достижения, проявился у Камня один из близнецов.

— Привет еще раз ToT! — Машет мне рукой От сот Тар. — Я что первый?

— Ага!

— Как скала, поддается? — Он кивает на кровавые следы на граните.

— А куда она денется? — За усмешкой прячу гримасу от того, что такие расспросы мне не нравятся.

— Н-да. Я так не могу. Я вообще боль терпеть не умею. Не то что ты или Хамис. — Его явственно передернуло. — У меня даже в настройках стоит «Быстрая смерть».

Удивил это у многих стоит. Эта опция позволяет активировать мгновенную и безболезненную гибель персонажа. Например вы знаете, что погибните, зачем терпеть бесполезную боль, когда можно убить себя безболезненно? Хотя для ПВП хиллера эта опция нежелательна, ведь он первая цель для врагов. Интересно, а Хамисар знает? А впрочем, их проблемы. Не мне встревать, я же не знаю всех деталей, может так и надо? Может из-за того что я сую нос не в свои дела, они на меня окрысятся, ну это, побоку в общем.

Но мои мысли очень скоро вильнули в иную сторону. Почти одновременно проявились и другие, уже мне знакомые игроки.

— О! ToT! Ты еще тут, я рад! — И мне не по себе, от того что эта радость Хамисара искренне. Ему, что-то от меня надо. И мне от этого немного не по себе.

— И тебе не хворать.

— В общем у меня к тебе предложение.

— Да?

— Мы помогаем тебе взять «Огнеборца». А ты на десятом уровне помогаешь нам полностью пройти «Пещеру фамильяров», со всеми боссами.

— Заманчиво, но в чем ваш интерес.

— А тебе зачем это знать?

— Не люблю играть втемную.

— Хм-м-м. — Он явно задумался. — А ладно. Секрета в этом нет. ToT, ты знаешь, сколько игроков прошло начальные инсты фамильяров уровень в уровень, во всех королевствах?

— Нет, не знаю. — Я и правда не узнавал точное число.

— Всего триста пятнадцать игроков!

— Так мало? — Их многих миллионов всего немногим более трех сотен!!? Ну и проверочка моим способностям!

— А это ToT, не какая-то ачивка «Огнеборца», которая суть есть у половины хаев. — У четверти, но по сути он прав. — Это разговор о вхождении в игровую элиту Трона! — О! Да его проняло! А сам то, как морщился на ачивку ради ачивки. Но вот ачивка по крупнее и на тебе, попался.

Хотя надо признать, достижения из тех, которые есть менее чем у тысячи игроков, считаются в игровом мире Трона элитными.

— В общем. Я просмотрел форум, поболтал с людьми. Все говорят шанс меньше процента. Нужен танк с десяткой в ловкости и в выносливости. И это минимальное требование, которое и дает это один процент успеха. Ну и горы везения конечно. Мы готовы рискнуть. Сложность не в мухах основная, а в боссах. То есть рискуем мы, ты так и так получишь сперва своего «Огнеборца»

— Вы его получите так же.

— Он нам побоку этот «Огнеборец».

— Так что договорились?

— Но я не обещаю, что мы сможем. Все же один процент успеха, это…

— Мы просто будем пытаться, пока не станем одиннадцатыми. — В его голосе слышится отчаяние. У него уже перед глазами то достижение, которое есть у меньше чем четырехстах игроков Трона!

— Но если мы провалимся, ваш клан не внесет меня в черный список, как кидалу? — Только вот этого мне не хватало, а вдруг они из крутой гильдии, это бы помешало моим планам быстрого кача.

— Ну если не кинешь нас, то с чего тебя в ЧС то?

— Да? А я вот лягу на боссе тройку раз, а вы мне скажете, что мол специально я так.

— Специально? Нет, я же вижу, что ты на идиота не похож. — Ох, везучий ты человек Хамисар, не кидали тебя наверно еще. Человек существо сволочное и бывают такие экземпляры, что хоть падай. — Зачем тебе погибать специально то? А вот если после получения своей ачивки, ты нас бросишь, то тут уж добро пожаловать в наш блэк лист.

Ну что же. Он расставил точки над Ё. И по сути его предложение мне невероятно выгодно. В итоге я помялся, якобы в сомнении, а потом произнес.

— По рукам!

— У тебя же десятка в ловкости? — Хамисар намекает на то, что бы я показал свои статы. Ага, разбежался, так я и буду светить свои игноры.

— Возможно.

— Но вот судя по количеству ХП, выносливость, то у тебя девятка.

— Возьму первым же перком и станет десятка. — Выносливость очень легко вычислить по хилбару игрока, если ты с ним был в пати. Так что скрывать значение этого стата, смысла нет.

- Ага, так я и думал. — Кивая своим мыслям, произносит собеседник.

— Тебе же четыре сотни экспы до пятого?

— А тебе три, я тоже считать умею. — Раз они апнулись на третий левевл на сто опыт раньше меня, то все логично и то, что он знает моё значение опыта, и то что я знаю его.

— Отлично. Знаешь квест на доставку горячих пироженных?

— Нет! — Этого квеста я не знал и правда.

— Ок, пойдем провожу. — И к остальным. — Народ вам задача апнуться до пятого. Через полчаса сбор тут. Квесты ровно на триста опыта подсказать?

— Не, мы знаем. — Тут же кивнули оба «близнеца».

— А мне, что делать, у меня уже пятерка? Курить? — Встревает хиллер.

— Ну, покури, десять минут реала у тебя есть. — Машет рукой ему Хамисар.

Что бы продолжить путь в этой пати, мне надо апнуться на пятый. Впрочем это логично. Но вот вопрос, а если мы погибнем, хоть один раз? То всё! Эти лишние пять сотен опыта, что мне предлагает получить Хамисар, они поставят крест на самой возможности второй попытки! Ведь по математике, мой запас опыта хватает на убийство примерно тысячи трехсот мух. То есть если я умру до того как счетчик достижения перевалит за три сотни, то у меня будет еще попытка, а если после то, все кирдык, можно закрывать лавочку и идти как все. Мой план потеряет запас прочности с каждым набранным не на фамильярах очком опыта! План станет безальтернативным. Ой как я такое не люблю. Но в то же время прекрасно осознаю, что сыгранную пати я могу еще раз и не найти вообще. Как я не люблю такой выбор! Когда альтернативой является снижение вариативности решений!

Впрочем кто не рискует.

— Что за квест то с пироженными?

— Пойдем, нам по пути.

До санатория добежали быстро, по пути он мне рассказал суть квеста и как его можно быстрее выполнить. Задание было мало популярное. Так как сильно было ограничено по времени его исполнения. Причем ограничение было настолько сильным, что без начального бонуса в пятнадцать процентов к скорости бега, оно было не выполнимо в лоб. Но был один секрет, которым Хамисар со мной и поделился, это позволяло выполнить задание буквально за пару минут. Правда, для этого надо было не бояться боли, но мне то на это было вообще плевать! Перед главным корпусом санатория, мы разбежались по своим делам, договорившись, что кто первый завершит свой квест, тот побежит к камню и портанет всех к пещере.

Легко взбежал на третий этаж. Все же насколько это приятно, не чувствовать усталости! Этажи то тут не чета привычным, до потолков метров пять не меньше. А эти винтажные лестницы из живых переплетенных ветвей деревьев?! Да я бы в реале дыхание сбил по ним бегать, а тут и намека нет на это!

«Тук-тук». Стучусь в ничем не примечательную с виду дверь.

Пятая от лестницы слева, по словам Хамисара.

— Войдите. — Голос за дверью явно не рад, что его потревожили.

Приоткрываю дверь. Ко мне тут же оборачивается весь седой как лунь, но при этом резкий в движениях и с гладкой как у младенца кожей, высокий эльф, одетый в цветастую пижаму.

— А! Служка! Ну наконец-то! Надеюсь в этот раз прислали расторопного! — Стою моргаю немного в шоке от такой наглости какого-то НПСи.

— Да. — Мне едва удалось себя взять в руки и не наорать в ответ

Раньше, когда играл в необычные ММОРПГ без виртуальности, на эту повсеместную наглость компьютерных программ внимания не обращал. Но вот так, лицом к лицу встретится с этим игровым аспектом, это оказалось совсем другим впечатлением.

— Что ж они присылают всяких оборванцев постоянно? — Эльф брезгливо морщится, глядя на мою одежду.

— Извините, но другие заняты.

— О! Вежливый служка! — Похоже в это месте игроки его часто костерили, что он так прореагировал на мою простую по сути фразу. — Мир наверно перевернулся! Знаешь что делать надо?

— Сказали придти к вам, взять что дадите, и доставить куда скажете.

— Быстро доставить!

— Да, да, так и сказали. — А меня начинает забавлять этот мир. Тут столько ролей можно сыграть!

— Жди, сейчас.

И он отвернулся к своему столу. И только сейчас оглядев комнату в которую попал, понимаю, что это по сути импровизированная алхимическая или магическая лаборатория. Видимо этот старик, а именно так выглядят очень долго прожившие высокие эльфы, был мастером алхимии.

По его бормотанию, я определил в чем дело. Оказывается у него давний спор с шефповаром санатория. Этот алхимик с ним спорил на тему, что возможно создать вкуснейшее пироженное из неорганических элементов. Повар в это не верил, алхимик бесился. Пока седой проигрывал спор. Так как его творения очень быстро становились безвкусными. Буквально за десять минут.

— Вот, уже скоро. — Вещает из-за реторт эльф. — Я сейчас сделаю пирожное, положу его в корзинку! Твоя задача, донести его до главной кухни и передать шефу Лараси, это пирожное на пробу. Понятно?

Доступен квест: «Доставка пирожного».

Задача: Доставить пирожное выданное алхимиком Магано, шефповару санатория Лараси. Затем вернуться и рассказать Магано, реакцию Лараси на вкус сладости.

Время выполнения: десять минут до доставки пирожного. Возвращение к Магано, без ограничений по времени.

Награда: 400 очков опыта и рубашка с вышивкой.

Принять?

Да!

— На корзинку и бегом! — Тут же в моей руке оказывается корзинка со сладким.

Инвентарь!

Достаю из виртуального вещмешка склянку жизни и зажимаю её в левой руке, в правой стиснув корзину.

Бежать по коридорам, лестницам и прочим переходам долго и даже имея высокие показатели скорости, это высокий шанс провала задания, так как свернул в многочисленных переходах не туда и не успел!

— Уважаемый. — Обращаюсь к алхимику. — Вы не могли бы открыть окно?

— Да, а зачем?

— Пожалуйста, тут чувствуется запах гари.

— Тут и правда запах горелого, да вот сейчас открываю. — И Магано открывает окно ведущее во внутренний двор пансионата.

И едва окно раскрылось, как я вышел через него на улицу. Да с третьего этажа, с пятнадцати метров. Как сказал Хамисар этот прыжок снимет три четверти ХП и может сломать ноги. Поэтому в моей левой руке зажата баночка жизни, которая быстро залечит все повреждения.

Удар по ногам очень чувствителен, но кости выдерживают, только немного ступню подвернул. Валюсь на бок, главное не выронить корзину из рук! У меня это получается. И тут же выпиваю элексир жизни. Уф-ф! Ну вот по сути и все.

Поднимаюсь на ноги и стучусь в дверь, что в двух шагах от места моего падения. Через десять секунд на мой стук реагируют и дверца открывается.

— Что тебе. — Оценив меня беглым взглядом грубо осведомляется кухонный служка.

— Да вот, посылка от мастера Магано, мастеру Лараси!

— Что опять? — Картинно взмахивая руками причитает

высокий. — Как же вы надоели!..

Но я не даю ему договорить, прерывая его, грозящие затянутся, причитания.

— Мне сказать мастеру Магано, что меня не пустили на кухню?

— Нет! — Тут же, как будто увидев вместо меня змею, отвечает служка и весь прижимается к стенке, оставляя проход для меня. — Проходите пожалуйста!

Искать шефповара долго не пришлось. Если вы на любой кухне, в любом ресторане всех миров подойдете к самому громко орущему, то не ошибетесь! Не ошибся и я.

— Я от алхимика, что живет над кухней.

— Что, опять старику Магано неймется? — Видимо этот спор с магом, повара изрядно забавляет.

— Мне просто велено вам передать вот это. — Воздержусь ка я от комментариев, а то ляпну чего и квест пойдет иным путем, а мне не надо этого. Не надо ни дополнительных наград, ни новой цепочки заданий.

— Ну давай. — Повар требовательно протянул руку.

— Пожалуйста мастер.

Жду пока шеф рассмотрит со всех сторон и тщательно обнюхает пироженное. А ведь будь моей целью, получение профессии повара, я на сто процентов уверен ей можно было бы тут обучиться. Но поварское искусство не входило в планы прокачки Тот`Нхата. Так что я выполнял задание ровно так как положено, ни на йоту не отступая от основной канвы.

Наконец-то шеф откусил кусочек от приготовленного в алхимической реторте пироженного. Его лицо сморщилось. Но он очень тщательно прожевал попавшую ему в рот субстанцию. Видно, что эльф профессионально относится к своему делу. Но вот дегустация окончена и мастер Лараси произносит.

— Передайте этому безумцу, что в этот раз это было хотя бы съедобно! — И тут же как гаркнет на одного из поваров! — Быстрее!!! — И поворачиваясь ко мне. — Извините, но вынужден попросить вас покинуть кухню. Работа знаете ли.

— Приятно было познакомиться с таким мастером как вы. — Кланяюсь в пояс.

В ответ, он только небрежно махнул рукой, мол иди-иди. Что мне и надо было!

Найти обратный путь от кухни до лаборатории алхимика, оказалось не такой уж тривиальной задачей. Боюсь если бы не карта, я бы вообще заблудился. Будь не ладны эти эльфы с архитектурой которая «следует ландшафту, а не меняет его»! Так говорят они сами, а не я придумал! И ведь заразы не только

говорят но и следуют этому принципу!

Но все когда нибудь завершается, закончились и мои поиски заветной двери. Стучусь и тут же мне открывает алхимик. Встречают меня совсем не вежливым:

— Ну!!? — И встал так прямо нос к носу! Ощущения не из приятных. — Успел!?

— Да. — Отодвигаюсь от его напора.

— Что сказал этот толстяк? — Вообще толстых высоких эльфов не бывает, так что наверно это была все же аллегория на профессию мастера Лараси.

— Что в этот раз было хотя бы съедобно.

— Что!? Съедобно! Хотя бы!?! Ах он!

И как хлопнет дверью, у меня перед носом!

Квест «Доставка пирожных» успешно выполенен.
Ваша награда: 400 опыта.

Э-э-э! Что я сделал не так, где шмотка, что указывалась в награде!

Вы достигли уровня 5! Открыть окно характеристик?

Пока я думал над этим вопросом, дверь внезапно открылась. Мелькнула рука алхимика, бросающая в меня что-то зеленое. И прежде чем дверь опять чуть не прищемила мне нос, услышал.

— На! Оденься нормально!

Вы получили предмет в награду.
Предмет: Зеленая рубашка с магической вышивкой.
Бонус предмета «Зеленая рубашка с магической вышивкой»: +5 к максимальному количеству жизни.

А вот и награда. Тьфу, вот жежь! Мне придется намного дольше привыкать к этому миру, чем я думал!! Намного дольше. Именно эти мысли скакали у меня в голове, пока я стоял перед запертой дверью алхимической лаборатории. А ладно, привыкну!

Окно характеристик. Повысить уровень.
Вы достигли уровня 5. Вам доступен выбор новой способности.

Так тут и думать не надо, все прочитано заранее.

Вы выбрали способность «Здоровяк».
Вы получили +1 к выносливости в базовые

характеристики.

Внимание. Одна из ваших базовых характеристик достигла максимального значения 10! Поздравляем, ознакомитесь с бонусом!

Выносливость 10: Модификатор бонусного излечения: 10 %

Время нахождения под вредоносными воздействиями уменьшено на 75 %!.

Вот именно из-за этих бонусов танков без выносливости десять не бывает! Точнее бывают, но это дурные такие недотанки, мало что соображающие в мире «Небесного Трона». Без выносливости десять, вас ни одна более менее серьезная гильдия к себе не возьмет в качестве танка. Именно из-за того, что все способности контроля режутся на три четверти, танки очень хороши в боях против других игроков. Да и то, что лекарские умения хиллеров на одну десятую более эффективны, это не так и мало как кажется. Совсем не мало!

Поднять умение «удар Духа» на единицу.

Принято. Ваше текущее значение умения «удар Духа»: 4.

Бонус: Цель на пять секунд теряет точность ударов и заклинаний на 4 %.

Затраты духа: 5 единиц.

Откат: 5 секунд.

Коэффициент агрессии: урон умножить на 5.

Подтвердите ваш выбор.

Подтверждаю.

Ник: Тот`Нхат

Раса: Высокий эльф.

Дорога: Путь духа.

Уровень: 5

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 5. Выносливость: 10

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)

«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 14–16 ((5–6 +4/ за уровень, только рукопашникам/)+30 % от базовых хар-к

+ 20 % достижение «Медный кулак»)

Вероятность уклонения: +30 %

Вероятность критического урона: — 15 %.

Скорость передвижения: +10 %

*Количество духа: 48 единиц ((25+5*4) +7 % /от «Травника»/)*

*Количество здоровья: 74 ((9*5+9*3+10*1)-10 %)*

Бонус к способностям основанным на духе: +3 %

Модификатор ускорения регенерации духа: 0

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 10 %

Игнорирование урона магии огня: 20 %

Игнорирование урона магии воды: 20 %

Игнорирование урона магии воздуха: 20 %

Игнорирование урона магии земли: 20 %

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

Время нахождения под вредоносными воздействиями: — 75 %

Умения: «Удар духа» ранг 4

Профессии: Травник умение: 7(2+5 бонусных)

Только успел одеть новую рубашку, просто удалив старую, и посмотреть на Хпбар гордо показывающий значение «*79/79*», как пришло сообщение.

Активирован камень призыва у «Пещеры огненных фамильяров».

Ник вызывающего: Хамисар.

Желаете переместиться к камню призыва?

Короткий взгляд на время. Мы говорили о получасе, а значит у меня есть еще немного времени.

Отклонить призыв.

Открыть почту.

Сообщение игроку с ником Хамисар: «Повтори вызов через семь минут».

Отправить!

Условности мира НТ очень удобны. В других виртуальностях, вы если не слышите персонажа или он не слышит вас, то и вы не сможете общаться. Конечно исключая такую экзотику, как

барабанный бой, дым костров и подобное. В Троне все не так. Если вы находитесь в одной локации, то можете обмениваться быстрыми сообщениями, если знаете ники друг друга. А если в разных локациях, то отправлять эти сообщения на абонентскую почту. Получить такое сообщение можно зайдя в любое почтовое отделение в любом королевстве мира.

За эти семь минут я успел добежать до магической лавки и потратить целый золотой на кимоно с вышивкой аналогичной той, что находилась на одетой на мне рубахе. Хпбар?

84/84

Так, больше шмоток на жизнь тут нигде нет, а остальное мне не надо пока. Не плохо бы на урон взять вот те браслеты, что дают плюс один к рукопашке, но увы, они с восьмого уровня только. А квест на те, что дают целых плюс два урона, дает почти полторы штуки опыта. Так что облизнусь ничего ни купив, и на вызов Хамисара отвечу.

Подтвердить перемещение!

И опять снежинки, кружат меня в своем танце.

Глава 4

— О! Как! — Сразу после телепортации услышал я. — Где ж ты столько заработал!? — Этот возглас исходил из уст От сот Тара. — Хочу себе такое же кимоно!

— Травки пособирай сколько я собирал.

— А долго собирать?

— Очень. — Всем видом показываю, что такие вопросы мне неприятны.

Впрочем небольшая зависть сот Тара, вполне объяснима. Один золотой это очень много на этих уровнях. Очень!

— Отлично! Просто отлично! Рад что ты не скупердяй и потратил столько денег на одежду с вышивкой на жизнь! — Тут же подключается Хамисар.

— Ну, что все в сборе? — Это вроде Тиорис сказал, я этих двоих, одинаковых с лица, пока плохо различаю.

Вас пригласили в группу. Приглашение от игрока Хамисар. Принять: Да/Нет?

Да.

Внимание, вы теперь в группе.

— Все готовы? — И на этот вопрос, патилидер слышит слитное.

— Да!

И вновь здравствуй «пещера огненных фамильяров»! Правда в этот раз на среднем уровне сложности.

— Так, народ! — Поднимая руку Хамисар, привлекает внимание. — Действуем так же.

— Постой. — Мне пришла в голову, возможно умная мысль. — Хамисар, ты же пулишь мух выстрелом?

— Да! — Он не понимает, как может быть иначе.

— У арбалета высокий множитель критического урона. — Пытаюсь, четко подать ту идею, которая пришла мне в голову. — Выше чем у лука и любого иного дальнобойного оружия. И когда ты попадаешь первым выстрелом с критом, то агрессия у мухи на тебя получается запредельная. Мало того, что первый кого замечет моб это ты, так еще и урон критом с бешеным множителем. И суть в том, что мне снять агро тяжело, тем более я смотрю у тебя арбалет новый. — Так и было, видимо апнувшись на пятый, патилидер и его арбалетчики прикупили себе по новой

пушке. В общем, ты с какого расстояния пулишь в этих коридорах?

— Ну от пятидесяти метров до двадцати, зависит от того как они летают и насколько прямые коридоры.

— А ты не мог бы их пулить камнями?

— Чем?

— Ну взять вот такой камень. — Поднимаю гранитный осколок, один из множества, что валяются под ногами, — Взять и кинуть в муху, а не из арбалета её сразу?

— Э-э!? — У него глаза как две плошки. — Нифига себе. А ведь может получиться! И почему никто не додумался до такого раньше? — Он оглядывает свою команду, но увидел только, как они пожимают плечами. — Попробую.

— Отлично! — Уфф, а то мне и правда тяжело с него снять агро будет.

— Начали! — После этой команды Хамисар устремился вперед.

В этот раз все получилось намного легче. Мухи почти не доставляли проблем. Даже когда Хамисар ошибался и агрил по три штуки подряд, мы справлялись. Причем моё здоровье ни разу не упало в опасную, оранжевую зону. Все же «пещера огненных фамильяров» инст предназначенный для новичков. И пусть он скорее всего придуман геймдизайнером, которого уволили за некомпетентность, как только увидели плод его работы, все равно этот данж был начальным. А значит, не отличался большим разнообразием мобов. По сути, тут были только мухи! Одинаковые мухи с фамильяром огня в себе. Но, все же три группы мух немного отличались от стандарта. Это были спутники минибоссов и самого босса. Эти мушки были в полтора раза сильнее и живучее. И летали пачками по три штуки. Мы договорились, что сперва получим «Огнеборца», просто вычищая обычных, огненных мух. И обходя стороной охрану боссов и самих боссов. И только когда достижение будет у нас, мы попробуем уже пройти пещеру полностью её зачистив, предварительно взяв квесты в неё.

Первый трай мы завершили за час и набили шестьдесят пять мух. И в результате еще и апнулись на шестой уровень. На котором я взял опять усиление профильного скила.

Второй заход был еще легче. Мы на него затратили сорок минут с тем же успехом. То есть шестьдесят пять мух и уровень.

И в-третьих, мы кажется полностью сработались как партия и уже знали подземелье как свои пять пальцев! Это принесло плоды, сократив время пробега до двадцати семи минут. И выбили столько же мух.

Четвертый поход завершился на сороковом фамиляре, мы апнулись и надо было переходить на иной уровень сложности.

— Народ, погодите! — Прежде чем мы пошли на сложный уровень возопил сот Тар. — Дайте отдохнуть! Устал морально. Мне бы покурить хоть? А!?

— Ок, перерыв в десять минут реала! — Соглашается Хамисар. — Не больше!

Тут же они все вышли из игры. А я остался.

В итоге распределил характеристики. Вбив еще одну единицу в «удар Духа». А вот с перком, который на этом уровне можно было взять. С этим было сложнее. Поиграв реально и к тому же в сыгранной пати, я немного переосмыслил очередность прокачки. И взял перк «Течение духа».

> *Вами выбрана способность «Течение Духа». Ваш дух плавно течет по телу, его течение равномерно, что снижает затраты всех ваших умений на основе духа на одну единицу.*

Эта способность все равно планировалась мной, но сперва я думал поднять перк «Ловкач», что позволило бы вывести ловкость на девятку. Но понимание того, что духа не хватает категорически, заставило меня поменять очередность взятия этих способностей.

В итоге на восьмом уровне у меня были следующие изменения:

> *Уровень: 8*
>
> *Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)*
>
> *«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)*
>
> *«Течение Духа» (-1 к затратам духа)*
>
> *Модификаторы:*
>
> *Базовый рукопашный урон: 19–20 ((5–6 +7/ за уровень, только рукопашникам/)+30 % от базовых хар-к + 20 % достижение «Медный кулак»)*
>
> *Количество духа: 64 единицы ((25+5*7)+7 %)*
>
> *Количество здоровья: 101 ((9*5+9*3+10*4)-10 %)*
>
> *Умения: «Удар духа» ранг 7*

Проверил счетчик достижения:

> *Достижение «Огнеборец». Статус выполнения 253/1000.*

А вот это уже радовало!

Хотелось пойти в лавку и купить браслеты к урону. Но если я так сделаю, то у пати возникнут вопросы, откуда у меня столько денег. Если один золотой заработанный на травах еще можно поверить, то в большее количество уже мало кто поверит. Так как это надо несколько суток потратить на сбор!

У меня было примерно полчаса игрового времени, и я уверено подошел к уже знакомой скале. Стойка, и раз и два, и раз и два, привычно молотят гранит мои кулаки.

Интересно из какой гильдии пати Хамисара. И почему они выбрали именно Та на Ру, в качестве старта? В основном эту локацию предпочитают социалы, а не бойцы. Бойцам выгоднее начинать в многорасовых государствах, там и пати можно подобрать не однобокое и разнообразия больше именно в военном плане. Тем более реролы в борцов с игроками. Что-то тут скрывается. Хотя может быть все проще и они планируют участвовать в боях под знаменами Та на Ру? Но тогда не логично, была бы полная пати из пятерых, а не три арбалетчика и хил. Нет наверно тут дело в каких то секретах. Впрочем мир Трона настолько этими секретами изобилует, что знать все физически невозможно.

Подумал о дальнейшей прокачке. На одиннадцатом будет новый перк. Я планировал взять плюс на ловкость. Но в свете полученного игрового опыта, следовало поразмыслить, а не стоит ли взять что-то иное? Оставил в стороне социальные, магические и дамагерские перки. И выбор был не стол велик. Я бы взял «Одухотворенный», что давал прирост в плюс один дух в базовых характеристиках, но он был доступен только с четырнадцатого уровня. А жаль, чем раньше я его возьму, тем лучше, так как каждый левел прирост духа будет вырастать на дополнительную единичку.

Нанося удары по скале, рассмотрел еще такой перк как «Каменная кожа». Он давал сразу плюс две брони. И его можно было брать много раз. При чем каждый последующий давал все больше и больше брони. Полезно для танка иметь такой скил. Но вот я собираюсь вырастить необычного танка, который не носит доспехов. В таком огромном мире с невероятной конкуренцией, надо прокачивать узкого специалиста в своей области. Этим я и собирался заняться. Так что «Каменная кожа» никогда не будет способностью Тот`Нхата. Хотя, для обычных танков этот скил является одним из профильных. А вот ловкость на девятке, это не только пять процентов к увороту и небольшой бонус к скорости бега, это еще и вероятность в семьдесят пять процентов

уклониться от первой атаки в начале любого боя! На десятке первая атака гарантировано промахивалась. Да, против монстров это не так заметно, но вот против людей! Да еще с моим восприятием это просто жизненно необходимо! Жаль, что время отката этой, срабатывающей в пассивном режиме способности, было равно часу. Но, хорошо, что десятку в ловкости могут себе позволить немногие классы.

А мне эта единичка в ловкости позволит поднять уворот до тридцати пяти процентов. Что сделает дальнейшую игру чуточку проще, а в будущем позволит мне танковать на эти пять процентов эффективнее!

После всех этих размышлений голова распухла и родила умную мысль. Что не по стене надо было молотить. Все равно до «бронзового кулака», даже с моей самоотдацей колотить по граниту надо часов еще десять. Гораздо полезнее было походить по зеленеющим горным склонам и пособирать травку. Уменяие до пятерки растет быстро. А это дало бы прирост в пару единиц духа здесь и сейчас, буквально перед следующим траем «пещеры огненных фамильяров»! Но как говорится «умная мысля, приходит опосля». Сейчас уже было бесполезно куда-то судорожно бежать, за пять минут до появления остальных многого не успеть. Правой! Левой! Правой! Левой!

А по ним часы проверять можно! Эта мысль сформировалась сразу, как только с интервалом в минуту около камня материализовалась вся партия.

— Не утомился? Это же нудно! — сот Тар в своем репертуаре.

— Мне в кайф. — Делаю счастливое лицо мазохиста и потираю разбитые в кровь кулаки

— Никогда этого не понимал. — Его аж передергивает.

— Ну что все отдохнули. — Спрашивает Хамисар.

— Я и не уставал. — Остальные просто кивают.

— Я тут почитал, в общем, сейчас потратим семь-восемь раз, а потом у нас должно хватить денег на арбалеты получше, на посох по мощнее и на браслеты Тоту. И станет полегче. Все готовы на такие траты?

— Да. — Я для вида морщусь, но соглашаюсь со всеми.

— Тогда, что стоим кого ждем? Пошли!

Сложный уровень по праву так назывался. Первые три прохождения были, что называется на зубах, были случаи когда моё ХП падало до неприличных значений в десять-пятнадцать единиц. Потом мы апнулись. Что облегчило немного прохождение. Когда у каждого в кармане было по два золотых, это вся накопленная с мух сумма, мы решили продолжать траи, а не ходить в лавку. И наконец то! Едва мы взяли десятый уровень

как:

Внимание! Вы получили достижение «Огнеборец»!

И если взглянуть на справку к этой ачивке, то можно прочитать:

Рекомендуемый уровень для получения данного достижения: семьдесят восемь!
Бонусы за достижение «Огнеборец»: отсутствуют.

Уф-ф-ф! И я не сдержался! Как заору!

— Ура!!!

— Тише ты! — Тут же остальные зашикали на меня.

Но я то вижу, что как им не плевать на ачивки, это достижение им приятно. Но как же здорово! Получилось!

— Приоденемся или пробный трай?

— Трай! — Как завопят «близнецы»! — Ты видел накидку которая с него падает?

И палец Тиориса указывает вглубь круглой пещеры, в которой ползает бескрылый полубосс.

— Не помню. — Морщит лоб Хамисар.

— Плюс десять процентов к маскировке! — Как завопит Тиорис, что мне кажется охрана минибосса сейчас вся сюда и прилетит.

— Да? Неплохо. А шанс выпадения?

— Два вроде

— А еще что падает? — Мне то накидка не интересна.

— Да мечи всякие, кинжалы, заговоренные стрелы для лучников. — Загибая пальцы перечисляет арбалетчик. — Большие эликсиры жизни, денюшек много. Что-то еще было, но не помню.

— А на хиллера есть что? — Встревает сот Тар.

— На хилера очень хороший посох есть, но не с него, а с главного.

— На танка? — Осведомляюсь я.

— Доспех пластинчатый вроде и булава с процентным шансом на баш.

— Не-е. Все не моё.

— Ты это к чему? — Тут же реагирует на моё разочарование Хамисар.

— Просто, а вдруг! Не беспокойся, я слово держу. И то что тут ничего на меня не падает, от этого я вас не кину.

— Да, не! ТоТ, я не это имело ввиду.

Ага, не это! Как же! Не имел он это ввиду, я то вижу. Но ладно забудем. Выбить шмот это конечно супер. Но, беда в том,

что в мире НТ хорошие вещи просто так не падают. Даже если ты убиваешь супер боса, что процент на выпадение вещи мал. Именно по данной причине, в мире Трона так развита производственная и ремесленная часть. Вот, к примеру, на пятидесятом уровне есть супер меч, выпадает он в нескольких пещерах с различных боссов в мире. И он действительно великолепен для этого уровня. Но шанс на его выпадение минимален. В то же время созданный руками мастеров, в совершенстве знающих свою профессию, клинок того же уровня, если и хуже, то не на порядок и устраивает большинство игроков по своим параметрам.

Так что я в своих планах не питал иллюзий, что мне что-то дропнется такое крутое и я буду сразу в дамках! На такую случайность я не имел право делать ставки. В основном игроки охотились на мобов, чудовищ и боссов не из-за вещей, а из-за ингредиентов, уникальных рогов, чешуи, крови и прочего, что потом можно было использовать в производстве.

— Готовы? — Спрашивает Хамисар.

— Стой!

— Что!?

— На убийство каждого из минибоссов есть квест, с неплохой наградой.

— И что? Если свалим сейчас то потом без проблем справимся снова. У нас по экспе запас в уровень! А разница между десятым и одиннадцатым, это тебе не не легкая прогулка с девятого по десятый, все успеем. — Остужает он меня. — Готовы?

— Готовы!

— Я пошел, попробую охрану выманить. Напоминаю, они в полтора раза круче обычных мух и летают толпой!

Этот бой был нашим первым вайпом. Точнее вайпнулся только я. У сот Тара кончилась мана и меня прибила последняя муха, которая умерла почти сразу. Как же хорошо, что достижение уже не скинется!

— Извини. Не рассчитал запас маны. — Оправдывается хиллер, после того как я возродился у камня, а остальная пати вышла из пещеры.

— Бывает. — Киваю я.

— Реально какие-то тяжелые эти гады! — Подает голос молчавший до этого Багарим.

Обсудили в чем мы ошиблись. В итоге оказалось, что сот Тар начал бой с не полностью восстановленной маной!!! Самая мягкая характеристика высказанная ему Хамисаром, была разгильдяй!

— ТоТ, я приношу извинение от себя лично и за этого идиота в частности. — Протягивает мне руку Хамисар. — Я его еще вздрючу.

— Мне конечно вайп не приятен. Но и мы не двадцатки, когда начнут опыт отбирать и шмотки выпадать. Так что извинения приняты. — Со всеми случается.

Тем более я вижу что сот Тару и правда стыдно он готов под землю провалится.

— Предлагаю прогуляться до лавки и затупиться, на все деньги! — Что бы разрядить обстановку говорит Тиорис.

— Я за.

— Ок. Пошли. Эта пещера никуда не убежит от нас. — И тут же, будто вспомнив что-то важное, Хамисар оборачивается ко мне. — ТоТ, а у тебя как со свободным временем то? — Опомнился, это надо было сразу спрашивать, но я решаю не акцентировать на этом внимания, и просто отвечаю.

— Я в отпуске и совершенно свободен! — Как то врать у меня получается уже совсем легко.

— Отлично! Тогда вперед!

— По магазинам!!! — Ох ты ж! У меня от этого пронзительного крика сот Тара, чуть припадок не случился от неожиданности!

До лавочек добежали быстро.

И я решил ассортимент изучить получше. Увы, но на танков в начальных локациях почти ничего нет. Мне бы человека найти кто профессию качает, например портного, вышивальщика или вязальщика. Хотя это пустое. Я им пока заплатить за работу бы не смог никак из-за запрета на передачу предметов и золота до двадцатого уровня. Обидно, деньги есть, потратить некуда.

— Уважаемый. — Окликаю я торговца тканями.

— Да? — Он думает, что я что-то собираюсь купить и он вежлив.

— Не подскажете, а не покупает ли кто-нибудь у вас ткани, я имею ввиду молодые эльфы, из тех что носятся постоянно туда сюда, туда сюда.

— Покупают, редко конечно, но есть такие. Пытаются сами шить, учатся наверно портняжничеству.

— Не подскажете, уважаемый, а они потом, что выкидывают свои поделки?

— Как, мне приносят конечно, я выкупаю у них. — И увидев мой взгляд тут же поправился. — Но выкупаю, о-о-о-чень дешево!

— Да! А нельзя ли у вас купить, то что они приносят?

— Купить эти дряные поделки, которыми только испортили материал?

— Ну, не все, но я бы их осмотрел и возможно, только возможно, что-нибудь приобрел.

— Странное предложение. — Оборачивается к малолетнему эльфенку, что перекладывает рулоны ткани. — Последи за прилавком, я не надолго.

— Пойдемте со мной, покажу вам этот хлам.

Мы отошли совсем не далеко, и зайдя в какую-то подсобку, торговец активировал световой кристалл под потолком, что в мире Трона заменяет лампы освящения.

— Смотри, но быстро, я не хочу на долго оставлять лавку.

Эльф широким жестом указал на груду тряпья, что занимало примерно два кубометра подсобки! Едва сдержав писк радости, я кинулся в эту кучу. В надежде найти что-то по себе. Но чем больше я копался в этих обрезах, криво пришитых рукавах, тем больше понимал, что моя, казавшаяся такой гениальной идея, оборачивается полным пшиком. Но мне было тяжко это признать и я продолжил копошится в куче.

— Все, хватит. Если нашел, что по нраву, то нашел, нет так все равно время вышло. Лавка она не ждет!

— Я бы купил эти вещи. — Протягиваю ему ворох разноцветных тряпок.

На вид все что я нашел, напоминает плод находящегося под кайфом разума. Безумные расцветки, безвкуснейшие сочетания цветов. Кривые швы, кое как пришитые детали. Беда. но внесший вид меня не интересовал.

— Какие?

— Вот!

«Трусы желтые с вышивкой по кайме». Бонус: +1 хп.

«Майка с непонятным рисунком, белая, плохо сшитая». Бонус: +1 хп.

«Пояс с кривой вышивкой трех цветов». Бонус +1 хп.

«Носки ручной вязки, надорванные, серые, простые». Бонус +2 хп.

«Шарф ручной вязки, порванный, серый, простой». Бонус +2 хп.

«Брюки оранжевые, с кривой строчкой и разной длины штанинами, с вышивкой вдоль строчки». +1хп.

— Вы ТОЧНО хотите ЭТО купить?

— Да! — Мой голос тверд, хоть у меня и начинает болеть голова от одной мысли о том, на что я буду похож, когда все это одену.

— Обычно я это распарываю на лоскуты и пускаю в оборот заново. Но, пожалуй, я вам все это продам. За пару золотых!

— За сколько! Да тут все столько не стоит! — Указываю на груду остального хлама. — Вы это вновь если и пустите в продажу, то сколько сил затратите!

— Ну, не знаю… — Он явно еще ни разу не торговал этим браком.

— Давайте я вам золотой и договорились?

— Вы меня раздеть хотите?! — По привычке выпалил НПС. Но посмотрев на то, что я держу в руках, сбавил обороты. — Ладно, давайте золотой и гномы с вами!

— Договорились!

Так я стал одет как пугало, зато получил плюс восемь к жизни, что мне показалось совсем не лишним!

Затем купил браслет, дающий плюс один к рукопашному урону, потратив на него целых три золотых. Фактически все что было выбито из тысячи мух! Хорошо, что по десять медных падало с каждой из них только на легком уровне. А с возрастанием сложности инстанта, награда увеличивалась.

Потом отправился на сбор квестов связанных с «Пещерой огненных фамильяров»

Таких оказалось аж пять штук. Награды там были не для моего класса. Но опыт и денежки всегда пригодятся. Правда один предмет мне бы не помешал, а именно:

«Тапочки из кожи самой быстрой улитки»
Бонус: + 5 % к скорости бега.

Остальные еще что-то не закупились пока. Странно. А может, мутят что-то своё. Их дело, за мной только выполнение нашего договора.

Что бы не терять время зря, походил не далеко от корпусов санатория собирая травки. Что-то ребята возятся то? Я почти час ходил! Конечно с пользой для себя и поднял умение «Травник» до пяти единиц, не считая расового бонуса. И только потом догадался посмотреть в интерфейс сообщений. Тьфу, надо будет его настроить, что бы мигал или еще как сообщал о приходе писем. Вот же висит сообщение. Что они взяли задание на новые арбалеты и будут у Камня через полтора часа игрового времени! Эта настройка не заняла много времени.

Неспешно прогулялся до самой пещеры, где на склонах пособирал полевые цветы. Апнул еще одну единицу умения и полюбовался на:

Текущее значение профессии «Травник»: 11 (6+5 /от умения «Разговор с природой»)

Входящее сообщение, от персонажа Хамисар. Принять?

Да!

«ToT, мы освободились, портани нас к Камню!».

Это было не трудно. Подойдя к Камню призыва, я приложив ладони к его поверхности и активировал телепортацию своей пати прямо к входу в инстант.

Не смотря на то, что я постарался скрыть большинство моих обновок под кимоно, у всей партии случился приступ истерики когда они разглядели в чем я их встречаю.

— Плюс восемь ХП они не лишнии. — Только и могу пробормотать я в свое оправдание.

— Ты! Ты! Ты где это нашел? — сот Тар веселится больше всех.

— В помойке. — Почти правда кстати.

— И как местные отреагировали на твоё одеяние? — Это уже Хамисар интересуется.

— Лучше не спрашивай, больше я такой ошибки не сделаю. — И правда эльфы смотрели на меня очень косо. Отсутствие вкуса в одежде, тут считается невероятно дурным тоном. Если бы я походил в своих одежках подольше по санаторию, то наверняка получил бы что-то вроде прилипчивой клички от НПС, от которой потом было бы тяжело отмыться.

— А мы вот, смотри, что наквестили! — Это хвастается один из «близнецов». И показывает арбалет, который излучает едва заметное зеленоватое сияние.

— На десятом уровне такое дают? — Я и правда удивлен, это сияние зеленого оттенка означат что на предмете целых два магических модификатора! Правда вот так, сходу, мне не понять какие именно модификаторы и каково их числовое значение. — А где?

— Ага, это… — Но тут на ногу излишне говорливого наступает Хамисар. И я не получаю ответа на свой вопрос. — Там, в общем, дают.

— Я не лезу в ваши секреты. — Примирительно поднимаю руки. — Но один вопрос, за такие штуки и опыта дают много. Сколько траев у вас теперь, прежде чем вы апнетесь на одиннадцатый?

— Три. — Понуро отвечает Хамисар. — Потом одиннадцатый, да. Но! С этими игрушками. — Он любовно похлопывает по арбалету. — Наши шансы вырастают многократно.

— Мне то, что, мне это достижение по барабану. — Картинно

пожимаю плечами.

Но это не совсем так. Пока я ходил по лесу и собирал травки, я поймал себя на мысли, что мне было бы очень приятно попасть в ту небольшую группу людей, что прошли эти багнутые начальные данжи. И не потому, что это что-то мне даст в будущем, а просто приятно из-за того, что я смогу достигнуть того, что смогло достичь всего три сотни из двадцати миллионов. Раньше я не замечал за собой стремления к никчемной гордости сомнительными заслугами, но приятно и ничего поделать с собой не могу! Так что, Хамисару я врал, мне не все равно, пройдем мы его или нет.

— Но, я буду стараться! — Я быстро исправил впечатление от своего излишне равнодушного первого ответа.

— Ладно. Собрались! У нас всего три попытки пройти этот инст. Собрались! — Мне кажется, что патилидер убеждает себя больше чем всех остальных.

«Пещера огненных фамиляров» встретила привычной полутьмой.

— Я понимаю, что мы теперь круты как яйца, но! — Останавливает всех Хамисар. — Но, на амбразуры мы бросаться не будем. Идем так же, без выпендрежа, всякого!

И то, как он посмотрел на сот Тара, дало ясно понять кого он пытается вразумить этими речами.

И начались уже набившие оскомину забеги Хамисара по коридорам. Только теперь он не стеснялся притаскивать по три, а то и четыре обычные мухи. Это он так называл не наглеть? Впрочем мы и правда справлялись. Даже охрана первого минибосса легла довольно таки легко. Мы почти не заметили что эта группа огненных мух отличалась от остальных.

— Стоп! — Останавливает наш порыв рвануть вперед патилидер. — От охраны мы его очистили. Но сперва слушаем. Это младший мух-самец. Зовут его Табаракумалу. Обычный огнемух, только размером уже с теленка. Ничего не умеет, только сильнее и живучее. С ним проблем быть не должно. Мана и ХП у все полные?

— Нет. — Я не успел пока восстановится от последней схватки.

— Нет. — Мне вторит сот Тар. — Ща, заем бутер и три минуты буду готов.

Вот усталости тут и правда нет. Физической усталости. Но вот моральная, она присутствует в полной мере. Я смотрю на группу и вижу, что эта пещера им уже поперек горла стоит. И если бы их не гнал вперед Хамисар, они бы давно её бросили. Сразу видно ПВЕ контент не для них, раз так быстро проявилась у

них эта моральная усталость.

— Я его из пещерки вытаскивать не буду. ТоТ ты вбегаешь, агришь и к нам жопой его верти.

— Ясно, сделаю.

Это все понятно. При уроне со спины, в мире НТ увеличен шанс нанести критический удар.

Вбегаю в небольшую пещерку, откуда мы уже вытащили всех защитников, пробегаю мимо большого муха и пинаю его в бок. О! А все будет гораздо легче, чем я думал! Этот молодой самец жутко не поворотлив. Нет, будь на мне броня я бы конечно не смог от него так бегать. Но в одном кимоно и купленых обносках, я легко успевал уйти в сторону от его огненного дыхания. Пока он удосужится повернуть свою морду, пока плюнет, я уже смещался более чем на метр. В этом бою пригодилось только способность «удара духа» что бы держать агрессию монстра на себе. Он по мне попал только один раз, и то когда я случайно споткнулся.

Увы когда минибосс издох, ни одной вещи с него не выпало. Даже вшивого ингредиента алхимического не упало, труп был пуст. Зато в пещере нашлись цветы по одному из квестов, а так же обрывки одежды незадачливого путника, по второму заданию.

— Что-то как то легко. Я кастанул хил только один раз! — Сот Тар весь в недоумении.

— Хорошая работа ТоТа, вот тебе и не пришлось хилить! — Поясняет магу Хамисар.

— Спасибо за комплеменнт. — Вот черт с каких пор я стал столь падким на лесть?

Это виртуальный мир меня что меняет так сильно? Или все проще, уйдя из реального мира я становлюсь самим собой? Романтиком, большим мальчишкой? А пусть, привыкну! Ко всему привыкну, что бы не вылил на меня этот странный, полный условностей, но такой, лучше чем настоящий мир.

— Ну, что, отдохнем и на следующего?

Так мы и сделали, выманили у того его охрану и перебили, в общем один в один как с Табаракумалу.

— Так. Всем слушать. Это уже старший самец! — Хамисару все равно, что все читали и все знают. Как опытный лидер он перед каждым босом рассказывает заново. — Все тоже как и с предыдущим. Кроме одной особенности он чарджится.

— Тля! — Это у меня вырвалось не произвольно.

Убил бы того кто гайд по этой пещере писал. Я его читал в варианте: «он прыгает». Вот козел кто его составлял, что разницу не знает, между прыжком и чарджем? Вот после таких гайдов

народ и мрет на боссах как мухи на огне!

— Тар! Следи за этим. Как только босс чарджнулся сразу хиль ТоТа, даже не смотри на его бар жизни. Хиль и хиль, пока Тот на ноги не встанет, без остановки!

— А он еще и с ног валит?! — Убью идиота гайдописателя! Найду и придушу!

— Да ТоТ, в этот раз от тебя зависит многое.

— Вы только не стреляйте, пока я валяться по полу буду. А то агро снимите!

— Дельное замечание, все поняли?

— Да.

— Тот, напоминаю ты его верти к нам задом.

— Понял.

На первый взгляд мне показалось, что этот старший самец просто копия своего младшего собрата. Та же неповоротливость, то же дыхание огня как в замедленном кино. Но так было только первые секунд двадцать, а потом он как прыгнет на меня. Резко как кузнечик. И лбом своим мне прямо в живот! У меня полоска жизни мгновенно на треть просела! А еще о стену с размаха от этого удара. Что еще на десять единиц урона. И сразу не сходя с места, он как дыхнет прямо в грудь своим огнем, как из портативного огнемета!

Жизнь: 35/150.

Но тут мне удалось выйти из под удара и наконец-то проснулся сот Тар! Как он будет ПВП хиллером с такой то реакцией? Не представляю как тут кто-то бы выжил? Ведь его чардж снявший треть моей жизни был физическим уроном и мой игнор поглотил половину! И все равно столько урона прошло по мне. Хотя, если хиллер госу, и тащил бы сразу, то возможно да и прокатило бы такое. Гребаный чардж, в отличии от обычного прыжка или удара от такой способности увернуться невозможно!

— Тар! Не спать! — Ору я пока прыгаю и бегаю от самца. — Подними мой бар до максимума.

И едва моя полоска жизни показывает полное значение, как мне в бок опять прилетает этот самец всем своим весом крупного борова! Хорошо хоть я просто по полу покатился, а не в стену впечатался. Из-за этого удалось кувырком уйти от огненного плевка. Да и хил не спал. В общем второй чардж я пережил уже лучше. А главное понял, что от стен надо держаться подальше, а то что задом монстр от этого не стоит к дамагерам, тут уж извините, но жизнь танка дороже лишнего процента к криту.

Теперь стало значительно легче. Тар не «спал», меня не били о стену. И вскоре после еще трех чарджей минибосс издох.

В этот раз. Выпал какой-то ингредиент из трупа.

«Крыло огненной мухи».

— Так, кто будет качать алхимию или вышивание?

— Я, вышивание. — Тиорис поднимает руку, привлекая внимание.

— ТоТ ты не против если ему отдадим?

— Нет. — Я не жадный и мне такой подход, что в пати вещь забирает тот кому она нужнее, по нраву. Только вот доверять надо людям с которыми идешь в инст для такого дележа. Я не то что бы доверял, но и кидалами ребят из этой группы не считал. — Пусть забирает.

Проблема в том, что тот кто поднимет вещь не сможет её передать потом другому, мы еще не двадцатки, у нас залочена возможность обмена.

— А ты что качаешь? — Спрашивает меня Тиорис.

— Он же говорил, что он травник! — Вклинивается сот Тар. — Пусть вон цветки возьмет, наверно они редкие.

Как можно было назвать грибы растущие в пещере цвветами, я не ведаю, пусть это останется на совести хиллера. Но отказываться я не стал и собрал пять грибов. А так же нашел записку из дневника того же искателя приключений, обрывки одежды которого нашел рядом с Табаракумалу. Это еще один квест выполню значит. А грибы и правда редкие собрав еще один ранее незамеченный гриб я тут же получил:

> *Ваше умение в профессии «Травник» повышено на 1 единицу.*
>
> *Текущее значение профессии «Травник»: 12 (7+5 /от умения «Разговор с природой»)*

Доведу до десятки без бонуса и скорость роста профессии упадет почти на порядок. И так во всем, в мире Трона. Его логика подчинена непреложному правилу: «начинать легко, осваивать тяжело, для совершенства надо упорно трудиться».

Пока мы ели и восстанавливали этим жизнь, ману или дух, я размышлял о профессиях и хитрости разработчиков НТ. Профессии делятся условно на добывающие и перерабатывающие. Степеней этой переработки может быть много, но суть не меняется. Есть те кто добывают ресурс есть те, кто с этим ресурсом что-то делает. Вот например «Алхимия», она делится потом на множество подклассов, но суть одна, позволяет варить зелья и что-то там еще. Почти половиной ингредиентов для зелий алхимика являются травы, цветы и прочее, что может собирать «Травник». Логично было бы брать пару профессий добыча плюс переработка. Но вот тут то и проявлялась пакосность

геймдизайнеров Трона. Эти пары давали разные бонусы, к разным классам. Вот «Травник» поднимал Дух, а «Алхимия» давала бонус к магической силе. И тут стоял выбор или плюнуть на бонусы и развивать профессии или брать те профы, что не стыкуются друг с другом! Так, что у меня будет отдельно «Травник» и отдельно от него вторая профессия. А что делать, если та дает бонус к скорости восстановления Духа. Это мне очень пригодится! Точнее без той профессии, мне вообще не стать нормальным танком, так как не смогу поддерживать цикл умений основанных на духе, так как в статах у меня всего пятерка у меня всего пятерка Мудрости.

— Ну, что, готовы? — После того как прошло пять минут отдыха спросил лидер.

— Готовы.

— Так, сперва о неприятном. — Хамисар принялся расхаживать по пещерке. — Это натуральный босс, а не эти два сопляка. Это мать-муха Чивирилла. В ней сидит самый крутой фамильяр. Особенности. Её голова и зад бронированы. По-моему двенадцать брони на них, если верно помню. То есть бить в лоб и зад бесполезно. Агро держать будет невероятно трудно. Мордой она бьют физическим уроном. И каждые десять секунд пускает заклинание круг огня. От него не отбегать, потерям ДПС! Бейте сквозь боль, ТоТ то вот терпит и вам придется. Бить ей только в тулово, не в морду и не в зад. Тебе ТоТ придется вертеться как ужу. Эта мать-муха не чета сонным самцам, двигается она быстрее.

— Чарджится? — Не удерживаюсь я от вопроса?

— Нет!

— И то хорошо!

— Ладно. О неприятном закончили.

— Теперь о приятном? — Встревает Багарим.

— Нет, теперь о совсем гадком. Не справимся за десять минут эта м-м-м-ать! В общем, мать эта призовет дюжину аддов, аналогичных охране самцов и мы гарантировано ляжем.

— Черт! — Высказал общее мнение сот Тар. — Беда-а-а!

— Вперед?

— Поехали!

Начали мы довольно бодро. И пусть эта Чивирилла была и быстрее самцов, но не намного. Главное, что она била физическим уроном по мне. А это давало просто запредельный бонус, о чем остальаня пати конечно не подозревала. Первый огненный круг застал нас врасплох. Отборный мат тут же пронесся под сводами пещеры. Н-да, мне жаль ребят, это мне только щекотно, а каково им я даже не представляю! Но вот

случилось то, что должно было у меня кончился Дух. И вот тут то и встала проблема в том, что обычными ударами по бронированной морде, агро совсем не набирается!

— Следите за агрессией. Я просел по духу!

— Поняли!

Они то поняли, но вот шальной крит от Багарима. И босс, проигнорировав мой удар прямо в лоб, развернулся и помчался на арбалетчика.

— Кайть! — Только и успел крикнуть я.

Но видимо для Багарима, это нападение было очень неожиданным и он не успел увернуться от атаки Чивириллы и сразу прочел по жизни на две трети! Что ж они за хлюпики такие? А тут прилетел еще и огненный круг. И нас стало минус один.

— Бежим! — Пусть смерть сейчас не крадет опыт и при ней не выпадает шмот, все равно умирать тут не приятно. Даже мне.

Увы не убежал никто, стоило нам выскочить из пещеры матки в основной коридор, как у той реально отросли крылья и она нас нагнала и запинала очень быстро. Едва мы покинули её логово, её урон вырос многократно. Чертовы условности!

— Поздравляю вас. — Улыбается Хамисар нам всем, после возрождения. — С крещением групповым. Нет нормальной группы без вайпа.

— Ты чего радостный такой? — Огрызается сот Тар

— А что кто-то думал, что этого босса мы вот так просто протраим с первого раза?

Знали бы они, что без моих игноров мана в этом неудачном бою у Тара ушла бы вся на моё лечение и отхиливать урон огненного круга ему было бы просто нечем! Но я прикусил язык, не хватало еще банально хвастаясь раскрыть свой основной секрет!

— Ну я думал, что раз так легко прошли, то её вальнем на раз! — Выражает общее мнение близнецов Багарим.

— Да! А девяносто девять процентов из тех кто пробовал были идиотами на твоем фоне, да Багарим? — Поддевает его патилидер. Чем вызывает улыбку на лице сот Тара.

А вот мне непонятно, как без игноров к огню, тут кто-то вообще до боссов доходил. Неужели им так везло на увороты от огненных плевков? Не пещера, а тест на везение! Точнее это так для любой партии без такого танка как я. А значит для всех пати кроме нашей. Триста пятнадцать невероятных везунчиков на весь мир! Вот что значит это число людей с таким достижением по прохождению начальных данджей с фамильярами!

— ТоТ, что случилось? — Задет мне вопрос Хамисар.

— Как я и орал, дух кончился. И ау! Кулаками я его через броню почти не достаю.

— А значит агро не набираешь. — Кивает патилидер моим словам

— Как это можно избежать? — Осведомляется Тиорис.

— Думаю только одним, мне придется бегать, стараясь бить в брюхо. — Что-то еще я пока придумать не могу.

— Справишься с этим?

— А у нас есть выбор? Буду пробовать, но и вы за дамагом следите своим, учитывайте у меня дух он не резиновый. Вливайте урон более равномерно.

— У кого есть что еще предложить?

— Не-ет. — За всех отвечает сот Тар. — Нам теперь все заново проходить?

— Да! Этот мир жесток к неудачникам! — Весело огрызается Хамисар, видимо его этот вайп сильно мотивировал, а не расстроил.

Да в это сложность прохождения инстантов в мире «Небесного трона», если вы погибли, то вам придется проходить ВСЕ заново. Спокойно добежать до босса, если вы в прошлый раз все зачистили не получится.

Именно по этой причине мы не могли себе позволить бесконечно пытаться убить мать-муху с фамильяром внутри. Экспа то капала за убийство каждой мухи, да и убивать самцов приходилось. Если тех не убить, то в момент нападения на самку, они приползали ей на помощь. Все это неизбежно подводило остальную пати все ближе к одиннадцатому уровню.

После получаса с начала второго похода за головой мать-мухи, мы опять стояли перед её логовом.

— Итак. Тар, ты как и в прошлый раз. ТоТ, держи агро и старайся бегать хоть иногда доставая её в мягкие места. Остальные смотрим за агрессией, не стреляем, что есть сил, а распределяем урон более равномерно. Следите за критами, после крита возьмите паузу. И слушайте, что кричит ТоТ!

— Ясно!

— В бой!

Итак бить духом можно куда угодно по этой мухе переростку. А вот кулаками только в брюхо. И ведь как то надо изворачиваться! Главное экономить дух, нельзя просесть так, что бы случайный крит, прошедший не вовремя, всех сгубил опять!

Сперва связка «удар духа», кувырок в бок и два удара в тело, проходила не всегда. Жаль нельзя было полностью уклоняться от морды, если так делать то босс свирепел не видя цель и начинал пускать кольцо огня раз в секунду. Но вот я подметил, что В

разные стороны самка поворачивается с разной скоростью. Влево она это делала почему-то значительно медленнее. Чем я и воспользовался.

— Кю!

Принять удар на себя.

Хил.

Кувырок в бок, удар, удар.

Кувырок, от морды

Круг огня!

Хил.

Кувырок в бок, удар, удар.

Вот опять морда.

— Кю!

И цикл замкнулся.

Войдя в такой ритм, мы сработались удивительно легко. Мне хватало духа, ребята не переагривали, хил уверенно справлялся. А ХП бар босса медленно, но неотвратимо полз вниз! Но мы не учли одного.

Времени!

После одного из кувырков вдруг воздух наполнился хлопанье множества крыльев и на каждого из нас напало множество огненных мух. Последнее что я слышал, перед гибелью, был крик-команда сот Тара:

— Быстрая смерть! — Ну да это мне все равно, что горю заживо, а вот ему то нет.

Надо будет себе в настройках все же поставить, такую же опцию, а то умирать не приятно. Лучше так, быстрый респ и все.

— Давайте думать! — В этот раз Хамисар спокоен и сосредоточен, от былой радости и драйва не следа. — У нас последняя попытка осталась!

— По мне так все идеально было. — Отвечает ему сот Тар.

— Мне так же кажется. — Все, что мог я сделал, поддерживаю хиллера.

— Раз бос вошел в энрейдж, значит не хватило ДПСа. — Делает логичный вывод Хамисар.

— А как мы этот ДПС разгоним, если агро еле держится? — Это уже Багарим сидит злой на весь мир.

Ну вот, я и виноват остался. Легко быть дд, чуть что не так, виноваты или танк или хил, дамагеры всегда не при делах. Но тут он увы, для меня все же прав.

— Да. Не будь этой морды бронированной, я бы держал. — Но сам чувствую, что оправдания пустые. — Будь духа больше, то же бы держал. Но увы, чего нет того нет.

— Это значит все? — Уточняет Тиорис. — Уходим?

— Нет, у нас еще одна попытка есть.

— Думаем! Предлагаем самое безумное.

В начале как-то обсуждение не шло. Но постепенно идей становилось все больше. Правда идей безумных или скорее даже идиотских. Самая разумная, сходить и купить ведра, набрать воду и полить Чивириллу в тот момент когда она будет кастовать «кольцо огня». Но были и разумные соображения.

— Нужно двигаться синхронно с танком. Мы теряем ДПС потому как босс оказывается к нам задом и мы тратим время на смену позиции. Я заметил, что ToT двигается всегда влево. Примерно на десять процентов это увеличит урон и не сорвет агро…

— Надо помогать танку. Предлагаю вначале боя сбить этой мухе ноги с левого бока! Она еще замедлится и у ToTa будет больше времени на набор агрессии…

А были и безумные совсем, основанные на незнании:

— А пусть он ей на спину заберется и молотит оттуда.

Вот что значит человек гайдов не читал, пришлось ответить.

— Она поднимет крылья, зажмет меня ими и перевернется, что будет фатально.

В итоге договорились, что будем вышибать ей лапы слева. Я буду вращать её по часовой стрелке. А арбалетчики будут все время двигаться по большому кругу, так, что бы перед ними был всегда бок матки. За водой решили не ходить.

И опять ставший столь привычным маршрут. Мухи падают одна за одной, дохнут пачками. И мы довольно быстро зачистили всю пещеру снова. И опять по луту в выигрыше остался только будущий ткач и по совместительству алхимик, крылья, и зоб со слизью какой-то вот что выпало нам с обоих самцов-минибоссов.

И вот опять мы стоим перед логовом нашей обидчицы. Последняя попытка. И я ловлю себя на мысли, что если она завершится провалом, я расстроюсь. Пусть этот провал никак не влияет на мои общие планы, пусть. Мне будет он неприятен лично. Не замечал раньше в себе этой тяги — быть победителем.

— Так! Стоим. — Хамисар

Все замерли. Что это он? Вроде и так все понятно, а усталости моральной никто не показывает.

— Народ. Я вас попросить хочу. Давайте выложимся на сто десять процентов. Кто знает, может нам никогда больше не войти в узкий круг элитарных достижений.

— Это же неофициальная элитное достижение. — В мире трона были и такие, выдавались за сложные ачивки первой сотне заработавших достижение.

— Ну и что? — Что-то у Хамисара в голове переклинило, что

он так хочет этого добиться.

А может и не переклинило. Может он знает что-то, чего не знают остальные и я. Хм-м. Опять секрет? Мне на боссов и это достижение было плевать и я не так уж много изучал эти аспекты, возможно, что и есть что-то скрытое во всем этом. Но все равно стараться буду эту мать-муху прибить, потому как мне это просто хочется.

— В общем, народ. Это последняя попытка. Я предлагаю рискнуть. ТоТ ты начинаешь и мы секунд двадцать не бьем вообще. А потом, вливаем весь ДПС что возможен. Сорвем агро так сорвем, что ж поделать. Но иначе у нас нет никаких шансов! ТоТ ты как на это смотришь? — Он спрашивает одного меня по той причине, что остальные из его команды и будут делать, что он скажет, а я же птица свободная.

— Что то мне самому захотелось оторвать этой мухе крылья, я с вами. Рискуем и плевать на последствия. — Говорю правду, а что её скрывать?

— Отлично. План боя понятен?

— Да.

— ТоТ начинай!

И завертелся этот странный танец снова. Мне дали набрать запас агро, а потом арбалетчики начали бить по лапам левого бока самки. В обычных играх этого бы не случилось никогда, но тут все же была необычная но виртуальность. И когда все три ноги у Чивириллы с левого бока были сильно повреждены, она стала поворачиваться намного медленнее! И если бы не её бешенство, возникающее в результате того, что она не наносит урона мордой, то я мог бы уже прыгать вокруг и крутиться так, что кроме круга огня по мне бы вообще не проходил урон.

Но в отличии от последней, завершившейся неудачей попытки, в этот раз я мог наносить не два удара, а сколько успевал за четыре секунды. Мне приходилось прыгать и кувыркаться в два раза меньше. По сути в этом боссе не было ничего сложного. Та партия, что одолела бы паки обычных мух и паки охраны, должна была убивать и эту самку. Вся беда в том, что моя агрогенерация завязана на дух, а раскачка такова, что на первых уровнях, этого духа не хватает категорически! Это помогло пройти огнемух, но работало против нас, вот в таком затяжном бое, против бронированного и очень живучего чудовища.

«Удар духа».

Взгляд на бар шкалы духа.

Принять удар. Урон прошел мимо сработал уворот.

Кувырок под бок матке.

И лупить, лупить, лупить, приставными шагами сдвигаясь в сторону, как бы кружа по часовой стрелке, что бы компенсировать её движение. Игнорируя всплески огня, что бегут по кругу.

Дождаться пока моб начнет покрываться бурыми пятнами, что говорит о приближении вспышки ярости.

Остановить движение.

Принять удар. В этот раз урон проходит. И в лоб этой гадине:

— Кю!!!

Пати молодцы! Наша группа работает как хорошо отлаженный механизм дорогих швейцарских хронометров. Этот босс прост. Его способности цикличны и повторяемы, с таким при слаженной работе достаточно просто запомнить верный цикл и повтроять его раз за разом. Впрочем «Пещера огненных фамильяров» предназначена для новичков и так излишне сложна. А если впихнуть сюда сложного босса, то вообще была бы никому не нужна. Впрочем она и так никому не нужна. Так, что нам повезло, что дизайнеры не влепили в финал инстанта что-нибудь на порядок сложнее!

Все вошло в такую колею, что я могу уже отвлечься на свои мысли, тело работает само.

— Кю!

Тар начал серьезно проседать по мане.

Кувырок.

А тут повезло, три выстрела Хамисара подряд криты, а агро держится на мне!

Удар, удар, удар.

У Чивириллы вот уже треть жизни!

Счетчик времени. Сколько длится бой?

Шесть минут пятьдесят секунд.

Не успеваем, совсем чуть чуть, но не успеваем!!!

Самую кроху!

— Поднажмите! Запас агро есть! Бей! — Ору я.

Кувырок.

Принять урон.

Обратно к жирному боку!

Удар! Приставной шаг.

Удар! Приставной шаг.

— Чуть чуть поднажмите!

Удар! Приставной шаг.

Удар! Приставной шаг.

Я не знаю, что они сделали, но полоска бара жизни у матки,

поползла вниз едва заметно, но все же быстрее! Это заметил и Хамисар, судя по его крику.

— Держать темп! Держать!!!

Удар! Приставной шаг.

Подставиться.

— Кю!!!

— Уеее!!!! — Это орет Багарим, в непонятной радости! — Прокнуло![2] Оно прокнуло!

Потом я узнаю причину его радости. На квестовом оружии добытом ребятами, было одно любопытное магической свойство. С шансом в одну десятую процента выстрел из арбалета мог повесить на цель заклинание проклятия, своеобразный дот[3]. Дот который травит цель в течении двадцати секунд, каждую секунду нанося урон равный половине урона оружия. Мелочь? Возможно, но еще на чуточку, но ХП монстра стало убывать еще быстрее!

Удар! Приставной шаг.

Удар! Приставной шаг.

— Совсем чуть чуть! Держаться! Держать темп! — Это все орет патилидер.

Удар! Приставной шаг.

Удар! Приставной шаг.

Подставиться.

Кувырок.

— Держи агро! Мне поперло!!! — Тиорис всаживает третий крит подряд.

Мне некогда отвечать, это им хорошо, стреляй да стреляй. А мне вот…

Удар! Приставной шаг.

Удар! Приставной шаг.

— Кю!!!

Еще чуть чуть, еще немного! Ну!!! Давайте же!

> *Вы получили достижение. «Пещера огненных фамильяров»*
>
> *Бонус за достижение отсутствует.*
>
> *Внимание. Вы больше не получаете опыт в данном подземелье. Выпадение наград невозможно. Счетчики достижений отключены. Доступно выпадение только квестовых вещей!*

— У-е-е-е-е-е!!! — Разносится вопль под сводами логова.

Сот Тар танцует что-то вроде джиги. Хамисар бледен как мел и стоит прислонившись к стене, наорался бедняга. Я молча сел на камни. И только два «близнеца» орут и потрясают арбалетами.

Собрав то, что необходимо для заданий, мы немного посокрушались, что с босса не выпало вообще ничего кроме денег. Но радость от того, что мы СМОГЛИ! Намного перевесила все остальное.

— ToT! — Около Камня призыва, Хамисар протягивает мне руку. — Моё уважение. Я многих танков видел, но с такими стальными яйцами как у тебя!!! Мне еще не приходилось встречаться ни с кем!

— Да, мужик! — И куда делись былое мнение о том, что я мазохист у Тиориса, а сейчас вон по плечу хлопает?

— Айда с нами! — Это уже явно своевольничает сот Тар.

— ToT, ты как смотришь на то, что бы к нам в гильдию поступить? Мы замолвим словечко. И пусть мы болтаемся во второй тысяче рейтинга, но у нас есть перспективы. — Вот это речь задвинул Хамисар.

— Спасибо за предложение мужики, но у меня свои планы. А вот в друзья, я бы вас занес с превеликим удовольствием.

— Я не в обиде. Я же помню, что ты реролился, у тебя наверняка есть свои планы. Если, что запомни, гильдия «Предвестники войны». А кого там спросить ты уже знаешь! Всегда будем рады, если не увидеть в составе, то в любом походе.

— Спасибо за доверие! — Пожимаю всем бывшим сопартийцам руки.

Внимание, ваша репутация увеличена. +1 к репутации от игрока Хамисар. Причина повышения репутации: «Лучший танк, что я видел. Мы вместе сделали ачив по „Пещере огненных фамильяров“!».

Внимание, ваша репутация увеличена. +1 к репутации от игрока Тиорис. Причина повышения репутации: «Мужик со стальными яйцами! Спасибо за ачив: „Пещера огненных фамильяров“!».

Внимание, ваша репутация увеличена. +1 к репутации от игрока От сот Тар. Причина повышения репутации: «За отличное танкование и достижение „Пещера огненных фамиляров“!».

Внимание, ваша репутация увеличена. +1 к репутации от игрока Багарим. Причина повышения репутации: «ЗА АЧИВКУ!!! „Пещера огненных фамиляров“!».

Внимание, ваша репутация увеличена. +5 к репутации. Причина повышения репутации: «Общим голосованием игроков, участвующих в покорении подземелья вы признаны лучшим! Справка: репутация

прибавлена в „Пещере огненных фамиляров“!». Внимание: Данное голосование может проводится только один раз при покорении одного и того же подземелья одной и той же партией! Внимание: Данное изменение невозможно, если вы проходите инстант с группой не попадающей в ограничение по уровню подземелья.

— Э-э-э. Парни, я пока десятый и не могу вас отблагодарить так же.

— Сочтемся! — Машет рукой Хамисар.

Репутация в мире «Небесного Трона», при таком огромном количестве игроков значит очень многое! А если учесть ограничение, что прибавить кому-то или убавить у кого-то репутацию, каждый мог только раз в игровые сутки, то давались такие плюсы и минусы за что-то и правда зацепившее игрока. Плюс ко всем ограничениям, ты мог поставить одному игроку только один плюс или один минус вообще. Если вам кто-то насолил, то у вас не получится закидать его минусами с суточным интервалом. А еще это было доступно с одиннадцатого уровня, все в пати кроме меня его как раз получили убив босса. Так же, любой знающий мой ник, мог просмотреть статистику репутации и все комментарии к ней. Репутация зависела только от других игроков, НПС к ней не имели никакого отношения. Для измерения отношения НПС к тому или иному игроку работало другое значение «популярность» и оно изменялось в зависимости от того, что по мнению НПС представлял собой тот или иной игрок.

Еще немного поболтав о том и сем, мы разбежались, наши дороги теперь пошли разными путями и не встретимся мы возможно больше никогда, уж очень велик мир Трона!

Хорошая пати. Но вот без меня они бы не справились, это факт. У Сот Тара просто не хватило бы маны, если бы он попробовал отпилить обычного танка и дамагеров от «круга огня». Все же хиллеры из высоких эльфов специфические. У них очень быстрые заклятия, но они менее мощные и не имеют продолжительных положительных эффектов, как у хиллеров иных рас. Лекари из высоких отлично излечивают в боях с игроками, но вот против мобов они далеко не оптимальный выбор. Вообще если выбирать высоких для достижения успеха в сфере убиения монстров, то имело смысл брать только в трех случаях. Маг воздуха, тут вообще им не было равных, саммонер неба и монах в танковом спеке. Последнее только теоретически, так как одним из лучших танков в игре, аскет мог стать только на уровнях за семьдесят. А этого достигнул только один человек, да и тот уже

ничего не расскажет, говорят он в психушке, но может это слухи только. Так, что правдивы ли расчеты теоретиков, никто пока на практике не доказал. Это предстояло доказывать мне. И первый шаг в этом доказательстве я только что совершил!

Глава 5

Так! Мои планы. Они настолько пошли с опережением графика, что я не знаю, что делать то!? Ведь на «Огнеборца» я отводил неделю! И всю эту неделю планировал прокачивать рукопашку. Да, я упорный, когда мне надо! Когда надо сильно, очень упорный.

Вот ведь. Так один из планов был завязан на новолуние, что было через восемь дней. Но теперь этот план идет лесом. Терять столько времени без прокачки, я не собираюсь. Еще один путь так же закрыт, его я разрабатывал так же рассчитывая на очень долгий доступ к ачивке.

А ладно, пойду прямо в лоб! Отметая все побочное.

«Заповедник пестрых елей». В идеале мне надо тут выполнить две трети из заданий, что доступны открыто. Это переведет мою популярность среди НПС в ту область где мне уже доверяют. Но вот делать это сейчас или потом? Ведь эти квесты выполнить будет легче, когда я поднимусь по уровням выше. Тогда у меня получится их буквально пробегать набирая сразу «полную кошелку» заданий. Ведь в ближайшее время мне популярность среди местных не понадобится, это лишь задел на очень отдаленное будущее.

Итак решено. Иду к цели напролом. И очень надеюсь, что у меня все получится. Нет формально все должно быть в лучшем виде, ачивка вот она есть уже. Но, кто знает как отреагируют на неё НПС, когда мне понадобится? Ой не знаю!

Ладно, будем решать проблемы по мере поступления.

Так основная цель первого этапа?

Заповедная роща Уары.

Это далеко, а порталами прыгать накладно. Значит путь займет много времени. А следовательно пора учить вторую профессию, что бы это время в дороге скоротать.

Да и завершить задания по пещере надо!

Хорошо, что я вовремя опомнился и снял с себя купленные обноски! Появись я в них второй раз перед эльфами, носить мне до окончания игры прозвище ТоТ «Чудоковатый»!

Пробег по заданиям занял всего минут десять и теперь на мне красовались:

«Тапочки из кожи самой быстрой улитки»!

Плюс пять процентов к скорости бега, это хорошо! Все остальные награды я взял деньгами, что получилось очень весомой суммой, в целый золотой. А теперь пора заняться

профой.

Так, в этот раз мне не нужны подсобки, кухни, служебные помещения. Мне надо пробраться в то крыло пансионата, что предназначено исключительно для эльфийских матрон. Эдаких неувядающих старушек, с вечно молодой кожей, но с седеющими от «прожитых веков» волосами. Впрочем старушками они были только по возрасту, во всем остальном даже прожившей тысячу лет эльфе, позавидовала бы любая из людских девушек лет семнадцати, настолько нежна была их кожа и ярки глаза.

Для этого пришлось прогуляться к мастерам листвы и взять квест на доставку саженцев и только потом вернуться в нужную часть санатория.

— Я от мастера листвы Сагаласа. — Представляюсь охраннику что бдительно несет свою стражу около женского корпуса. — Принес для дуэньи Софаласи корзинку с саженцами, что она просила. Вы передадите, или мне самому отнести?

— Сам иди мальк. — Отмахивается от моего предложения, самому куда-то сходить охранник.

— А куда идти-то?

— Так, в здание не ходи. Да я тебя туда и не пущу. В сад иди вон в те воротца. Дуэнья сейчас любуется любимой рощей.

— Благодарю уважаемый. — Кланяюсь НПС, мне надо привыкать к миру, так почему бы не начать с малого, например с поклонов старшим? Ну и что что они НПС, мне надо принять мир Трона как свой, только так я смогу достигнуть того, к чему стремлюсь.

Проскальзываю в узкую калиточку и сразу оказываюсь в лабиринте зарослей. Черт! Это врожденным эльфам, ну те которые НПС тут хорошо! Они в принципе заблудится не могут тут, а вот я блуждал всех матеря сквозь зубы больше часа! Прежде чем нашел выход на центральную аллею.

Дуэнья со свитой из юных эльфийских дев нашлась почти сразу. Они устроили пикник в одном из уютнейших мест парковой зоны.

— Простите меня недостойного о прекрасные цветки неувядающих роз. — Что я несу!? — Но ваше, несомненно прекраснейшее из времяпрепровождений я вынужден ненадолго прервать. Мастер листвы Сагалас просил непременно передать вам матушка Софаласи. — Кланяюсь в пояс. — Вот эту корзинку с новыми саженцами.

— Подойдите молодой эльф. — Она прекрасна как может быть совершенна только ненастоящая женщина.

Таких как она не может быть в реальности, слишком все хорошо, настолько слишком, что мне страшно на неё смотреть,

настолько она чуждая. Глядя на неё я понимаю, что она не человек! На других когда смотришь, как то плевать и неважно орк перед тобой, эльф или даже наг, эта чуждость игрушечная, не настоящая. А, вот она!!! Она Иная. Тот дизайнер, что творил её облик — гений. И я понимаю, что в основном внешний вид НПС творят скрипты, но она, она точно плод работы Творца, с большой, заглавной «Т».

Софаласи совершенна, до боли в глазах. И ноги не слушают меня, отказываясь к ней идти. Да мне проще было бы подойти к чудищу из фильма ужасов, чем к ней! Но вот её лицо ОЗАРЯЕТ улыбка. И наваждение страха проходит.

— Подходите, дайте посмотреть, чем нас в этот раз удивил мастер Сагалас.

Протягиваю немного трясущимися руками Ей корзину.

— Возьмите!

Квест «Ростки для рощи Дождя» успешно завершен.
Награда: 800 единиц опыта.
Внимание, вы получили 11-й уровень!

Закрыть окно!

Этот уровень, он сейчас совсем не вовремя!

По уму мне надо уходить, причем уходить от этой странной эльфы как можно быстрее и дальше. Все форумы и гайды твердят одно и тоже! Выполнили квест и валите сразу! Не говорите с Софаласи! Упаси вас боже к ней приставать! Что эта эльфа больная на голову! Я видел сотни тем, что она дура, что стоит ей не понравится и популярность в данной локации и во всем баронстве, упадет чуть ли не на минус тысячу. Что из такого минуса не вылезти даже выполнив все квесты! Что с неё ничего не получить, что она монстр в обличие прекрасной феи. Я честно так и собирался делать. Но мой взгляд упирается в корзину для пикника, и я там замечаю одну вещь. И мой рот произносит сам.

— А кто сделал эту красоту?!

— Вы еще здесь мальк?! — И от этого голоса моя кожа покрывается белым и жутко холодным инеем!

Но я сдаваться не собираюсь. То, на что я смотрю это шедевр! Шедевр той профессии которую я хочу освоить! И мне плевать что она такая страшная. Она расскажет мне, кто это сделал! И я его найду, найду и буду у него или у неё учиться! Только у того кто сотворил ЭТО!!!

— Мне нужно имя! Имя того кто сотворил это! — Я падаю на колени перед этой холодной, в прямом смысле этого слова, красотой. — Пожалуйста, скажете! Я пройду, полмира и

попрошусь к нему в ученики!

— Ты!? Мальк!? — Никогда не думал, что ярость бывает настолько холодной!

Тот кто получает начальный навык профессии из рук одного из трех величайших мастеров профессии в мире Трона, у того этот навык растет в два раза быстрее!! Так, что, то время, что я потрачу на поиски первого учителя, потом окупятся многократно! Но все имена таких учителей есть величайшая тайна всех топ гильдий. Так как, получить профессию из рук величайшего может не больше трех игроков в год!

— Почему я должна тебя учить?

Я смотрю на настолько великолепно связанный шарф, что носить его, обернув вокруг своей шеи, достойны только боги! А у меня только одна мысль в голове. Не повезло! Софаласи не учит ни кого! Да вообще не встречал нигде упоминаний, что она величайшая вязальщица вселенной Трона! Обида настолько перевешивает, все остальное, что я продолжаю делать невероятную глупость, настаивать!

— Прошу! Научите меня вязанию!

Молодые эльфийки сидят, разинув рот, наблюдая за разворачивающейся сценой. Изначально мой план был прост. Проникнуть в рощу и попросить у любой из матрон научить меня вязанию, но теперь я закусил удила!

— Прошу!

— А ну брысь отсюда, пока я не разозлилась! — Холод пробирает прямо до костей, от её злости.

Мне надо уйти, минус тысяча к популярности может поставить крест на многих моих планах! Но вот есть у меня недостаток, если я уперся «рогом», то все! Что называется «сливайте воду», «тушите свет». Остановить меня может только бульдозер. А о последствиях я не думаю в такие моменты, за что потом себя ненавижу, но это потом.

— Вы! Вы, само совершенство! Да нет! Вы эталон! Вы само воплощение красоты женщин нашей расы. Вы невероятны. Да сама великая княгиня Ораила, уступает вам в совершенстве. — Ой, куда меня несет!

Что я творю! Великие князья и княгини у эльфов заменяют в иерархии людских герцогов и герцогинь. И я только, что «прилюдно» поставил одного из пяти самых влиятельных эльфов Та на Ру, на ступень ниже, какой-то настоятельны провинциального пансионата! О, черт! Остановись дурак! Но меня несет, как цунами подхватывает утлую рыбацкую лодку.

— Вы настолько великолепны, что я не знаю, как у меня

сейчас повернется язык сказать, то, что я сейчас скажу.

— И что же!? — Вот он! Последний шанс остановиться! Но я…

— Вы невозможно прекрасны и настолько же невозможно жестоки! Вы прячете вашу красоту в этих стенах и так же прячете ваше величайшее умение! Вы воплощенная жестокость! Вот вы кто леди Софаласи!

— Я жестокость!?

И тут как тысячи колокольчиков разносится её смех. Такой милый в начале, а потом он переходит в набат нечеловеческого, невозможного для людских связок ультразвука. Закрываю глаза и уши.

Секунда и вдруг я понимаю, что вокруг тишина. И я не в роще. Я стою напротив невозможно совершенной эльфы и мы плывем где-то над облаками, стоя в каком-то воздушном пузыре.

— Ты всего лишь мальк! И ты смог заглянуть так глубоко в мою суть!?

Что-то пошло совсем не так. И кажется я влип куда как больше чем на минус тысячу популярности.

— Как ты вообще посмел сравнить меня. — Её голос собирает тучи вокруг нашей сферы и вот вот тут засверкают самые натуральные молнии! — С моей сестрой?!

А-а-а-а! Это все! Это край! Она сестра великой княгини! Господи, прокляни мой язык! Все планы на королевство накрылись медным тазом!

— Я такой, я умею. — Как обычно после того как пру напролом, на меня нападает апатия.

Мне сейчас все равно кто она такая. По логике игрового мира, я только что спустил все свои планы в унитаз. Ненавижу себя за эти приступы упертости! Сколько раз в жизни они мне вредили! А теперь подставили даже тут — в виртульности.

— Что ты умеешь!? — Резкая перемена в моём поведении, сбивает с толку леди-совершенство.

— А всё я умею! — Какой же я дурак! — Кроме вязания. — И равнодушно сажусь на упругий пол воздушного пузыря.

— Встань когда говоришь, с наследной великой княгиней Та на Ру! — Её голос звенит от бешенства.

— Фиг тебе! — А стану королем орков! И плевать, что эльф! Так даже интереснее. — Не встану!

И тут она опускается на одно колено. На колено передо мной!? Перед мальком! И её руки протягивают мне две спицы, а голова наклонена и глаза смотрят вниз! Не мне в глаза, а вниз! Это поражает намного сильнее, чем протянутые спицы.

— Возьми. Это поможет загладить возникшее недоразумение между нами?

Ничего не понимая, принимаю дар.

Внимание, вами получен уникальный предмет: «Спицы леди Софаласи»

Бонус предмета: Этими спицами можно связать, что угодно. Сложность вязания не ограничена.

Этот предмет нельзя продать или потерять, не имеет ограничения на уровень.

Предупреждение: Если вы выкинете этот предмет, то навеки заслужите проклятие леди Софаласи.

Справка. Проклятие Леди Софаласи. — 10,000 к популярности у всех высоких эльфов. Получив такое проклятие вы становитесь персоной нот гранта в королевстве Та на Ру.

Внимание. Вы изучили новую профессию — вязание!

Вязание: данная профессия позволяет вам вязать разные вещи, от обычных носков до лучших магических поясов и вязаных перчаток.

Бонус от профессии вязание. Когда вы заняты этим умиротворяющим занятием, ваш Дух успокаивается. Течение вашего духа более равномерно. Каждая единица в умении профессии повышает скорость восстановления Духа на один процент.

Внимание. Профессии вязания вас научила одна из величайших вязальщиц мира Небесного Трона, ваш навык растет в два раза быстрее, чем у обычных игроков.

С чего это все?!

— Почему?!

— Я тебе поверила. — И она улыбается, так тепло, что весь предыдущий холод, нагнанный ей же, тает без следа.

— Поверила в чем?

И опять это смех, от которого мне приходится закрыть глаза и уши.

Когда прихожу в себя, то стою перед закрытой калиткой, снаружи санаторного корпуса.

— Что это было!? — Кажется, я говорю это вслух.

И внезапно, колючая ограда оживает и сквозь шелест листвы, я слышу шепот.

— Я поверила, поверила тебе, не подведи меня…

Внимание. Запускается просмотр ролика: «воспоминания леди Софаласи».

Отказаться от просмотра?
Ошибка, вы не можете отказаться от просмотра.
Ролик воспоминаний запущен, приятного просмотра.

Перед моим взором разворачивается видеоряд.

Леди Софаласи идет по лесу, наслаждаясь видом лесных трав. Вдруг её внимание привлекает вспышка на поляне, в метрах двухстах от неё. В этой вспышке появляется молодой эльф. Который немного пошатываясь, что-то бормочет себе под нос, а затем опускается на одно колено. Эльфа читает заклятие, обостряющее чувства и слышит, речь недавно рожденного.

— Здравствуй, познакомься со мной Та на Ру. Я Тот Н`Хат и я родился.

Молодой эльф едва не падает, но ловит равновесие и продолжает.

— Приветствую тебя, родина высоких эльфов. Я твой сын. Я твой будущий король.

Конец ролика.

И прощальный шепот кустов.
— Я поверила тебе…

Внимание! Опасность! Медицинские показатели в критической зоне! Аварийный выход из виртуальности!

Вспышка!

Открываю глаза уже в реальном мире. ИМ вижу надпись на мигающем экрне перед самым носом.

Пульс 210.
Давление 200 на 150.
Кровотечение носом.
Вызвать скорую?

Вот черт! Я думал такого у меня уже и не бывает! Такие приступы у меня случались в детстве и обязательно во сне. Но последний был лет двадцать назад! Успокоится. Полежать, никуда не торопиться. Спокойно.

Через пять минут датчики показывали мою привычную норму.

Пульс 83.

Давление 130 на 82

У-ф-ф-ф. Вот меня накрыло то, в этой виртуальности два точка ноль, что до такого приступа довело! А ведь меня и правда трясло! Всего лишь игра, а как меня, а! Н-да!

Ладно, раз выкинуло, надо заняться реалом.

В первую очередь. Заказать обед на дом в кафе «У Михалыча». Бывший шефповар одного из иркутских ресторанов, купил в этом поселке коттедж и открыл свое дело. Каждый день у них, что-то новое из блюд и есть доставка по котеджному поселению. Дежурные блюда привозят через двадцать-тридцать минут прямо на дом.

Затем принять душ. Это занимает пять минут.

Когда я еще пытался вылечится, то увлекся ушу. Увы, это не принесло выздоровления, но изрядно помогло в дальнейшем. Вот и сейчас, я пятнадцать минут посвятил комплексу упражнений из Тайцзицюаня. Попил чаю и принял заказанную еду. После чего спокойно поел, никуда не торопясь. И лег спать, ровно на полтора часа. Весь цикл моего реального существования занял два часа пять минут. В сутки я планировал два таких цикла. Все остальное моё время было отдано «Небесному Трону».

Проснувшись, сходил в ванную и туалет, выпил стакан чистой воды и лег в саркофаг.

Соединение!

Эти снежинки, что кружатся, я начинаю их любить.

Вот я опять стою перед уж знакомой калиткой. Тянусь к ней, что бы открыть и найти эту загадочную эльфу. Надо же понять, что она вообще имела ввиду? Но меня одергивает окрик стража:

— Вас не велено впускать. Приказ леди Софаласи. Вам просили передать. Не ищите встреч с ней, когда понадобится она вас найдет сама.

— Спасибо. — А что мне остается сказать, этот страж как минимум уровня сотого.

Сама найдет, а ведь с неё станется, не смотря на то что она НПС!

Справка. Неигровой персонаж — леди Софаласи ло Ра.

Настоятельница пансионата «Заповедник пестрых елей».

Подробная информация.

Подробная информация закрыта.

Получить данную информацию могут только игроки, к которым леди Софаласи относится дружелюбно.

Запрос на количество игроков, к которым она относится дружелюбно.

Открытая информация, такой игрок один.

Ник этого игрока.

Закрытая информация, в доступе отказано.

Повторный запрос по леди Софаласи, наследной княгине Та на Ру.

Закрытая информация.

Внимание, персонаж леди Софаласи относится к вам дружелюбно.

Доступ к справке по данному персонажу разрешен.

Леди Софаласи. Основная локация. Королевство Та на Ру. Великое княжество Та ло Ра, баронство Та ос Даро, локация «Заповедник пестрых елей». Класс: Повелительница Бурь. Уровень: 247.

Посмотреть доступную историю леди Софаласи?

Да! Да!

Наследная княгиня великого княжества Та ло Рэ. Одна из претендентов на королевский трон Та на Ру. Должна была унаследовать великокняжеский трон. Но в результате интриги нынешнего короля Та на Ру Повелителя Бурь Иониса, вынуждена была уступить право на трон младшей сестре, ныне великой княгине Та ло Рэ Орайле. Находится в ссылке под надзором своего дяди, великого князя Та ло Ра Циаила.

Конец справки.

А-чу-ме-ть! Во что я ввязался?! Боже! Двести сорок седьмой уровень и повелители бурь! Эпик класс! Предел развития магов воздуха! До которого игроки смогут дорасти в лучшем случае года через четыре!

Теперь я на сто процентов верю словам стража. Она найдет меня где угодно. Повелительница Бурь!!! И как бонус, теперь я

знаю необходимый для короля уровень! Точнее знаю уровень, на котором можно заявить претензию на трон! Это ж сколько мне опыта набрать то надо? О! Лучше не думать об этом! Не думать!

Но как же убого теперь смотрится вот это:

Поздравляем, вы достигли уровня 11! Желаете распределить очки умений и выбрать способность?

Аж слезы на глазах, одиннадцатый уровень, черт! Как козявка перед великанами теперь себя чувствую.

Выбор способности «Красота души»..
Бонус способности «Красота души»: +1 к мудрости в базовых характеристиках персонажа.
Увеличить на единицу умение «Удар Духа».

Сейчас мне доступны и другие умения, но мне по плану надо все равно вкачать максимум в «Удар духа».

«Удар Духа»: 10
Затраты духа: 4 единицы.
Откат: 4 секунды.

Вот десятка в умении дала уменьшение времени восстановления способности на целую секунду! Это много.

Подтвердите ваш выбор.

Подтверждаю!

Ник: Тот`Нхат
Раса: Высокий эльф.
Дорога: Путь духа.
Уровень: 11
Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 6. Выносливость: 10
Врожденная способность: Мастер уклонения.
Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)
«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)
«Течение Духа» (-1 к затратам духа)
«Красота души» (+1 к мудрости, учтено в статах)
Модификаторы:
Базовый рукопашный урон: 23–25 ((5–6 +10/ +1 за уровень, только рукопашникам)+30 % от базовых хар-к

+ 20 % достижение «Медный кулак»)

Вероятность уклонения: +30 %

Вероятность критического урона: — 15 %.

Скорость передвижения: +15 %

*Количество духа: 84 единиц ((25+5*9+6*1) +11 % (от «Травника»))*

*Количество здоровья: 128 ((9*5+9*3+10*7)-10 %)*

Бонус к способностям, основанным на духе: +3 %

Модификатор ускорения регенерации духа: 0

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 10 %

Игнорирование урона магии огня: 20 %

Игнорирование урона магии воды: 20 %

Игнорирование урона магии воздуха: 20 %

Игнорирование урона магии земли: 20 %

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

Время нахождения под вредоносными воздействиями: — 75 %

Умения: «Удар духа» ранг 10

Профессии: «Травник» умение: 12 (7+5 бонусных)

«Вязание» умение: 0

Да! Еще немного времени назад я бы радовался. Но сейчас, я просто придавлен наличием НПС с уровнем в двести сорок семь и радости не испытываю совершенно! Да и ощущение, что вот это Её «верю», это надежда вернуть себе трон Та ло Рэ! Нужна ли мне вообще такая союзница? Ой, не знаю, не знаю. Но спицы не отдам!

А вообще, надо побыстрее делать ноги из этой локации! Что-то меня близость к леди Софаласи, начинает пугать.

Впрочем теперь я получил то, в занятии чем я мог коротать время в поездке, так что меня тут больше ничего не задерживало. Тем паче, чем меньший у меня будет уровень в тот момент, как я прибуду в «Заповедную рощу Уары», тем даже лучше. Этот момент не критичен, то есть не важно одиннадцатый я буду или пятнадцатый, к примеру, так что тут была некоторая свобода выбора.

Транспортная сеть Та на Ру разнообразна. Впрочем, во всех других королевствах схожие системы, и если знаешь одну, то и в других разберешься без напряжения. Самый быстрый способ перемещения это конечно стационарные телепорты. В каждом баронстве стоит магическая башня, в каждой локации стоят её

меньшие аналоги. Внутри баронств телепортация относительно дешева. Около одного золотого за перемещение. А вот межпространсвенный прыжок между баронствами вам обойдется уже от двадцати до пятидесяти золотых! И доступен такой прыжок только между ближайшими баронствами. Так же в Та на Ру развита сеть воздушных аэролиний. В столице баронства есть что-то вроде аэропортов, где можно взять билеты на рейсы дирижаблей. Дирижабли летают по расписанию и по определенным маршрутам. Между локациями можно перемещаться так же с помощью магов воздуха, которые были объеденены в мелкие частные предприятия занимающиеся извозом. Эти маги умеют призывать воздушные пузыри, которые летают куда нужно их создателю. Они так же работали по своим маршрутам, проложенным вдоль магических линий мира Трона. Если же игроку нужно было добраться куда-то, где эти магические линии не добираются, то тут уже приходилось идти на своих двоих либо, покупать или арендовать индивидуальное средство передвижения. Хотя был вариант с тридцатого уровня взять перк «Мой скакун» и вы могли призывать себе личное средство передвижения, какое оно было, зависело от многих причин, как то ваша раса, класс и многих иных.

«Заповедная роща Уары» была высокоуровневой локацией и от той, где я сейчас находился, её отделяло просто огромное расстояние. Более восьми сотен километров! Порталами прыгать я разорюсь очень и очень быстро. Так что выбор один, вперед на дирижабль! Хоть скорость дирижабля была невысока, и во многом зависила от того попутный ветер или нет, но в них была «встроена» удобная опция. Ирок мог купить билет, сесть в воздушное судно и выйти из игры. Его игровой аватар был бы все равно доставлен по месту назначения. И при следующем заходе в игру. Если конечно этот заход состоялся по прошествии большего отрезка времени, чем требовалось на перелет, то войдя в мир Трона, вы уже были бы в аэровокзале места назначения.

Я слышал, что вместо воздушных пузырей у других рас используются быстрые животные, магические кареты, а то и вовсе летающие ковры. Но вот по удобству, воздушный пузырь Та на Ру оставляет всех конкурентов далеко позади, это известный многим в игре факт.

— Уважаемый, не подскажете как мне быстрее добраться до Тадоси? — Осведомляюсь у мастера пузырей, которые собирает народ на очередной рейс своего воздушного судна.

Тадоси это небольшой городок, центр баронства Та ос Даро, именно там находится ближайший аэровокзал.

— Быстрее всего? Ну, это сейчас со мной, до поселения

Алаиза. А там по стационару всего два прыжка до Тадоси. — Степенно отвечает мне мастер перевозок.

В «Заповеднике пестрых елей» нет своего портала, чем это вызвано, мне было лень изучать в мануалах.

— Сколько будет стоить перелет в вашем пузыре до Алаизы?

— Двадцать пять серебряных мальк.

Да это намного дешевле, чем порталы, но портал это мгновенно, а перелет это минимум минут десять.

— Через сколько вы отправляетесь?

— Ну-у-у-у. — Оп посмотрел, на семь ожидающих перевозки эльфов и в сомнении пробормотал. — Минуты через четыре.

— Вы не могли бы меня подождать, совсем чуть-чуть. Возможно, я уложусь в эти четыре минуты, а если и нет, то не больше чем на минуту. Мне в лавке купить кое-что надо.

— Хорошо, но не больше минуты! — Его лицо приобрело серьезное и строгое выражения.

— Спасибо! — Это я уже прокричал на бегу.

Добежал до лавочного ряда довольно быстро. Благо тут было то всего ничего по расстоянию.

— А что у вас есть для начинающего постигать искусство вязания?

— Всё! — Молодая эльфа оторвала глаза от носочка что вязала сидя за прилавком. — Но советую начать с выбора спиц.

— Нет спасибо.

— Зря вы так мальк! Что бы достигнуть мастерства, вам надо подобрать спицы, что подходят лично вам!

— Вы меня не так поняли. У меня есть спицы, что достались от моей матери. — Ну зачем я вру-то? Вот все равно несет куда-то. И вообще, зачем я что-то ей объясняю, она же НПС! — И я их не променяю ни за что.

— О! Тогда конечно. Но неужели вас матушка не научила азам, если вы спрашиваете о комплекте для начинающих!?

— Простите, но я не хотел бы говорить. — Вот любопытная попалась продавщица-то! — О моей матери, это трагическая история.

— Ой! — Она побледнела так сильно, что стала похожа на статую из белого мрамора. Высокие эльфы бледнеют там, где другие краснеют, несколько иные расовые реакции у них. — Извините я не хотела задеть ваши воспоминания.

— Я очень спешу. Мне бы два-три начальных рецепта и материалы, самые простые.

— Да-да, вот пожалуйста. — Чувствуя себе неловко, из-за своих же настойчивых расспросов молодая эльфа собрала мне все

очень быстро. — С вас по пятьдесят серебряных за рецепт и по сорок медных за каждый из клубков.

— Спасибо. — Я отсчитал необходимые деньги, а так же забрал покупки.

К отправлению воздушного пузыря я успел вовремя. Поблагодарил перевозчика, за то что тот поберег для меня место. В его транспортное средство влезало всего десяток пассажиров и если бы он не сказал, что одно из мест занято, мне бы пришлось ждать следующего рейса, так как появились еще желающие слетать в Алаизу.

Одно неудобство в таких пузырях, в них нет кресел и приходится сидеть прямо на полу. Впрочем это было бы неудобством в мире Земли. Тут же это было в порядке вещей и всем привычно. Уселся в позу лотоса и вытащил из инвентаря три схемы самого простого вязания. Долго смотрел на них, и выбрал то, что показалось проще всего, а именно простой одноцветный шарф крупного плетения, без узоров и прочих изысков.

Достал спицы и понял, что не смотря на то, что профессия у меня есть, я сам, лично так сказать вообще не представляю как их держать в руках. Повертел та и сяк, ничего не выходит! Да я эти спицы и держу скорее всего как-то криво. Видимо производящие профессии подразумевают, не только передачу навыка, но и хотя бы пару виртуальных уроков, а этого, начального обучении я был лишен. Вот бли-и-ин!

— О! вы не так прижимаете пряжу, к спице.

Сидевшая в позе японской гейши справа от меня низкорослая для высокого эльфа дева, в раздражении выхватила из моих рук спицы. И продемонстрировала, как надо держать.

— Вот так, потом пальцами, вот так, а затем…

Все десять минут полета, она усердно объясняла мне, что и как делать, за что я ей был бесконечно благодарен. Правда приходилось терпеть её постоянную болтовню. Но с этим легко смирился, слушать я умею, это одна из моих способностей, из тех что делали меня таким хорошим продажником. В результате, не сказал бы, что все сразу у меня пошло на лад, в этом новом для меня деле — вязании, но с мертвой точки дело сдвинулось это однозначно! По прилету тепло распрощался с этой назойливой, но оказавшей мне такую помощь эльфийкой. Не знаю почему, но когда я уходил к зданию портала, она все стояла и смотрела мне в след. Не очень типичное надо сказать для НПС совершенно не типично. Но я сделал вид, что не замечаю этого акцентированного на моей личности внимания.

Поднявшись по лестнице здания телепорта на пол пролета, я уперся в шлагбаум. Такой пешеходный шлагбаум, который

перепрыгнуть ничего не стоит, да и вообще обойти. Видимо он служил просто символом, что пока он закрыт, дальше не идти. Странно, но рядом с этим, перекрывающим дорогу дальше знаком не было никого, даже самого захудалого консьержа. Но все равно я дождался, пока шлагбаум поднимется, и только потом поднялся по ступеням дальше и прошел под большой аркой, что вела во внутренние помещения.

Точнее в одно помещение. Всё здание порталов, было построено вокруг одного единственного зала, диаметром метров семь. Потолка в нем не было, но при этом на красиво украшено мозаикой полу не валялось ни одного листочка или соринки. В реальности бы с нависающих над зданием многочисленных крон лиственных деревьев тут должно было бы валяться много мусора. Ну, или подметать залу приходилось бы каждые полчаса, но оглядевшись, я не увидел ни швабры ни захудалого веника. В зале вообще было девственно пусто, ни мебели, ни каких либо предметов. Стены украшенные замысловатой вязью, да пол в цветастой мозаике. Единственное, что в зале было, это усталый высокий с немного обвисшими кончиками ушей. Он равнодушно, демонстративно зевая, уставился на меня. Весь его вид показывал, что его все эти посетители достали хуже горькой редьки.

— Куда?

Я даже сперва не понял, что он имеет ввиду этим вопросом. Да и вообще, где приветствие? Эльфы же сама вежливость и культурность! А мне видимо «повезло» наткнуться на хама.

— А можно посмотреть карту линий?

Из одного зала порталов местной сети можно было переместится только к ближайшим залам. Прыгнуть же сразу, через несколько таких реперных точек, было невозможно. На такое были способны только мощные установки в столицах баронств.

— А это все для кого нарисовано? — В раздражении эльф жестом указывает на стены зала.

Вот я опростоволосился то! Это не вязь и не рисунок для красоты, это изображение местной сетки телепортационных линий! Позор на мою голову! Мог бы и изучить это игровой аспект заранее, но вот как-то не удосужился.

Быстро найдя отметку: «Вы здесь», что указывала на этой своеобразной карте на поселение Алаиза.

— Поторопитесь! Не вы один хотите переместиться!

— Да-да! Мне пожалуйста в Тариаши.

— Полтора золотых! — Ну и вид у него, будто мне одолжение делает!

Не люблю таких, как этот эльф. Вот уговариваешь купить клиента твой товар, он соглашается, ты рад что получил нового постоянного покупателя. А потом от твоей фирмы приезжает вот такой водила, как этот эльф, доставляющий товар, всем своим видом покажет, что плевал он на этого клиента и все, покупатель потерян, а вся твоя работа спущена в унитаз! Но я не показал своего раздражения, не хватало еще на НПС орать и нервы тратить!

— Возьмите. — Протянул агенту линии перемещений необходимую сумму.

— Встаньте в центр спирали.

Найти этот центр в мозаике оказалось довольно просто, он явно выделялся из основного рисунка. И едва я это сделал. Эльф взмахнул руками.

Стены подернулись рябью, превратились в матовые зеркала и эти зеркала начали вращаться. Они вращались все быстрее и быстрее. Пока моя голова уже не готова была взорваться! Но тут вращение завершилось и я понял, что нахожусь в совершенно другом месте, так как услышал приветливое:

— С прибытием вас!

Этот зал, отличался от того, из которого я переместился только цветом мозаики на полу. В остальном же точная копия. Хотя, нет, есть большее отличие, вместо постной рожи эльфа с понурыми ушами, мне сейчас улыбается весьма бодрый мальк, с волосами цвета индиго.

— Спасибо!

— По вам видно, что вы первый раз перемещаетесь! Как ощущения?

— Все отлично спасибо за заботу.

— Вы к нам или перескоком?

«Перескоком»? А-а-а-а! Это наверно как проездом. Тут же скачки телепортами, ну точно, так и есть!

— Перескоком. Мне бы с столицу баронства.

— О! Так вам всего один подпрыг. Сперва до старой крепости Дароиши, а оттуда уже прямой прыжок!

— Благодарю, за консультацию. Сколько с меня за скачок до Дароиши?

— Это самая короткая из наших линий, так что с вас девяносто серебряных!

— Возьмите.

— Хорошо вам погулять на празднике!

На каком празднике? Но спросить я это не успел, вновь завертелся хоровод зеркал и меня перебросило в другой зал. Там

я так же не задержался и через непродолжительное время оказался в городе.

— Выходите из круга, не задерживайте других!

Пришлось послушаться. Тут в отличие от мелких, поселковых порталов было очень много эльфов. Да и залов, что принимали и отправляли путешественников оказалось целых двенадцать. Народ сновал то туда то сюда целыми толпами.

Все же дизайнеры мира Трона гениальны. Каждая раса имеет не только отличный внешний вид и историю, но и свою архитектуру. Вот например если вам случится погостить в городе лесных эльфов, то вы сперва даже не поймете, что вокруг вас горд, а не обычный лес. У высоких было иначе. Они так же относились к природе с большим пиететом, но не стеснялись её изменять. И их постройки, здания и прочее гармонично продолжало природные ландшафты. Из-за чего у них никогда не было двух одинаковых внешне домов, а прямые улицы отсутствовали как класс.

Тадоси был относительно крупным городком. Тысяч на тридцать жителей не меньше. И едва я вышел из здания порталов как тут же оказался вовлечен в водоворот местной суеты. Если находясь в «Заповеднике пестрых елей», если я видел бегущего эльфа, то несомненно определял его как игрока, то в той толчее что я оказался, бегали все!

Наверно дело было в том, что выход из здания порталов выходил на рыночную площадь города. И суета тут стояла перворазрядная. К тому же по обрывкам услышанных разговоров удалось понять, что вечером будет какой-то праздник. Не глобальный, а местного значения, что-то вроде ярмарки в честь дня рождения барона. Если я правильно все понял, расспрашивать никого не хотелось.

Такие ярмарки и празднества изобилуют возможностями. Многие уникальные задания и квесты можно на них получить. Но вот мне это было немного не интересно. Не до этого сейчас. Мне надо было узнать две вещи. Первая расписание дирижаблей и вторая доску найма.

Доска найма это предложения для воинов исходящие от от барона. Например барон собирает свою дружину на какое-то дело и не против видеть в своих рядах игроков определенного уровня. Чаще всего это связано с порождениями Бездны. Эти порождения очень портят жизнь не только жителям Та на Ру, но и всему населению мира Трона. Соседство с Бездной пагубно сказывается на ткани мира и она часто рвется, образуются бреши, через которые в мир прорываются рожденные Бездной чудовища.

Поспрашивал местных, найти аэровокзал оказалось не

трудно. Высокие причальные мачты дирижаблей были видны издалека. Стоило мне выйти из тени высоких крон и я их заметил сразу.

Первым делом, в билетных кассах, я купил за сущие гроши карту рейсов воздушных судов. Как и думал, без пересадок дело не обойдется. На такое расстояние прямых рейсов не было. Так же хотелось не попадать в столицу Та на Ру, это город миллионник и цены там кусаются ого го как. Да и отношение там к низкоуровневым персонажам своеобразное, зарежут в подворотне легко и плевать что добыча с одиннадцатого уровня не падает, просто так прирежут ради удовольствия. Столица Та на Ру основной оплот ПКшников. А все из-за того, что руководит стражей там некомпетентный болван, имеющий только одно достоинство, выраженное в том, что он кузен короля. Так что прокладка маршрута, да еще с учетом минимизации затрат как финансов так и времени, оказалась не такой уж простой задачей. Которую я решал минут десять. Самым быстрым оказался смешанный путь. Перелет на дирижабле на триста километров. Потом прыжок телепортом в соседнее баронство, а там уже на воздушном судне другой компании до места назначения. Да это было накладно, чем без использования порталов, но экономило мне время на круговой облет столицы. Что на круг выходило больше четырех часов экономии времени, против лишних пятнадцати золотых за прыжок. Оценил время до отбытия воздушного гиганта по своему маршруту и с сожалением понял, что не успеваю добежать до замка и изучить доску объявлений. Впрочем не велика потеря, мне это надо было просто для оценки дальнейших перспектив. Я не собирался прокачивать своего аватара так как это делают большинство, у меня был свой путь. Многие его назовут не эффективным и чрезмерно сложным. Мне так не казалось, у меня были несколько отличные цели, чем у большинства игроков и эта специфика требовала своего подхода.

— Объявляется посадка на воздушное судно плывущее по маршруту Тадоси — Камиса, просим пассажиров подняться на борт гондолы.

Я поспешил купить билет и рванулся занимать свое место.

— Приятного полета. — Улыбчивая эльфийка в ярко голубом сари, приветливо поклонилась, взяв мой билет.

— А где моё место?

— О! Вы впервые на борту воздушного судна! — Её глаза блеснули. — Кайсэ, проводи молодого эльфа до его места.

Тут же меня, аккуратно взяли под локоток, и воркующий голосок произнес.

— Я ваша бортпроводница, пойдемте, я вас усажу.

— О! Благодарю. Но не могли бы вы мне рассказать, что значат эти цирфы на билете?

— Это не трудно. Смотрите. — Девушка по имени Кайсэ взяла билет в свои нежные руки и проведя по номеру очаровательным пальчиком прочитала мне лекцию. — Первая цифра это этаж гондолы. У нас дирижабль для ближних перелетов, поэтому у нас всего один этаж. Вторая цифра номер ряда, их считают от носа. Буква «Л» или «Р» означают по левому или правому борту по ходу движения находится ваше кресло. А последняя цифра номер кресла от борта. А вот мы ими пришли. Хорошего вам перелета.

Моё место оказалось в пятом ряду с левого борта и имело номер два. Это значило, что в иллюминатор мне будет не посмотреть. Впрочем я планировал совершенно иные занятия в этой дороге и не сильно этому факту расстроился.

Всего данный дирижабль был рассчитан на сорок пассажиров. За которыми ухаживало три стюардессы. Каков экипаж воздушного судна, мне не удалось разглядеть. Впрочем это легко выяснить задав вопрос на игровом форуме. Так что я не стал мучить НПС вопросами.

Понаблюдал за пассажирами. И если не ошибся то в перелет отправилось тридцать два игрока и восемь НПС.

— Внимание. Сейчас немного дернет, мы отшвартовавшемся. Держитесь покрепче. — Звонкий голос главной бортпроводницы разнесся по всей гондоле.

Схватился в поручни поудобнее, но все оказалось не так страшно. Да, тряхнуло, но как-то совсем незаметно. И едва мы отправились в путь, как сосед слева от меня, что загораживал вид из окон, подернулся рябью и растаял. Как я и думал он был игроком, и на время перелета вышел в реал. Так же поступило еще двадцать пять пассажиров. Остальные принялись заниматься своими делами.

Достал и я из инвентаря свои спицы и тот кусочек шарфа, что уже успел связать. Поглядел на изделие рук своих и безжалостно распустил его. Начав все заново. Потом распустил то что получилось, а потом снова. Никогда не думал, что вязание так увлекает. Мне казалось я вот только сел, а оказывается уже прилетели. Два часа прошли как пять минут! Ни за что бы не поверил если бы:

Навык в профессии «Вязание»: 8 единиц.

О как быстро то! И это крафт профа, которая качается сложнее чем профессии добывающие.

— Мы пришвартовались. Внимание, дождитесь пока нам

подадут трап. Соблюдайте очередность выхода, согласно купленным билетам. — Наизусть заученные слова слетали с уст НПС обыденно и чрезмерно бодро для того, что быть искренней заботой.

Городок Камиса оказался столицей целого графства и был еще многолюденее и населеннее, чем Тадоси. Постоянно оборачиваясь и стараясь не оставлять игроков за своей спиной, я короткими перебежками добежал до зала порталов. Я ничего не знал о данном городе и решил подстраховаться, убравшись из него как можно быстрее. Возможно это оплот порядка и тут никогда не бывает ПК, но кто знает! И пусть я сразу возрожусь и ничего не потеряю, все равно давать себя кому-то убить за просто так я не собирался! Кто-то скажет, что я параноик, но правда будет, в том, что я начинаю обвыкаться в этом гигантским мире и немного начинаю понимать те опасности, что он в себе таит.

В Камисе под порталы была выделена целая площадь. Видимо столица графства располагалась на важном перекрестке, что обеспечивало ей огромную армию снующих туда сюда путешественников.

— Уважаемый. — Ловлю аккуратно одного из НПС, не подскажете где портал до Сагри, что на северо западе.

— Северо-западное направление выделено желтым. — Он тут же вырвался из моего захвата и растворился в толпе.

Вот блин, схватил еще одного прохожего, очень похожего на первого, и тут же услышал:

— Ты, чо!? Проблем хочешь!? А ну пусти!

Черт! Перепутал!

— Ты чо такой борызый? Пойдем за стены выйдем?

Тьфу. Ага щаз, разбежался, он как минимум двадцатый, так я и повелся.

— Эй ты куда! — Вопль несостоявшегося ПВПешера, растаял далеко позади. Я не стал ждать развития событий, а просто растворился в этой пестрой толпе.

Ну как я так ошибся? Принять новичка мага, за НПС! У них ведь одежды только по крою похожи, но расцветка то совсем иная. Но какая разница, снаружи высокий эльф, с гордой осанкой, а внутри! Как говорится, явное несоответствие между внешностью и сутью. Но вот его предложение выйти за стены, говорило о том, что тут стажа работает нормально и пресекает стычки в городских стенах. То есть бояться и двигаться перебежками, оберегая спину не стоит. Убить то все равно могут, но последствия для ПКашника будут плачевными, если стража поймает.

Но без расспросов о том, как найти нужный портал мне увы

не удалось тот найти.

— Купите карту площади порталов и отстаньте от меня! — На мой безобидный вопрос, о том как найти нужный мне портальный круг, пришлось выслушать эту тираду, от миловидной на вид эльфы НПС.

Лавку продающую такие карты я нашел быстро. Попробовал спросить эльфа этими картами торгующего, но тот не поддался на провокацию и молча указал на прилавок, мол покупай и смотри сам. Вот гад! Уж кто-кто, а он то точно знает где нужное мне место, а с другой стороны ему то же кушать хочется, точнее он так запрограммирован.

Все оказалось просто. Не смотря на, что на площади умещалось триста тридцать порталов, все они были четко поделены по направлениям на цветовые зоны. Эти зоны уже в свою очередь делились на сегменты со своей цифровой градацией и так далее. Все оказалось неимоверно прост. И через минуту после того как взял в руки эту карту, я уже твердо знал куда идти.

— До Сагри.

— Пятнадцать золотых. — Мастер телепорта с сомнением покосился на меня. Я явно не производил впечатление того у кого есть такие деньги.

— Возьмите.

— Становись в центр круга.

И опять завертелись зеркала…

Уф-ф-ф! Какое облегчение. Сагри оказалась спокойным и маленьким городком, даже немного поменьше чем столица баронства Та ос Даро. Что-то толпы игроков и НПС меня начинают выводить из себя. И эльфы тут вежливые! Подняв голову в верх обнаружил, что причальных мачт мне не увидеть, так как небо закрывали густые кроны.

— Не подскажете, как дойти до аэровокзала? — Осведомился у неспешно прогуливающейся дамы.

— По янтарной улице. — Хорошо, что она свои слова подкрепила жестом. — А потом налево, до центрального проспекта, а по нему уже вы легко дойдете до причала.

— Премного благодарен. — Кланяюсь и спешным шагом иду на поиски.

А еще бы мне по дороге надо купить новую пряжу. Постоянно распуская свой брак, я разлохматил нитки в хлам и теперь они были ни на что не годны. Спросив о такой лавке первого попавшегося прохожего, нашел её быстро.

— Динь-дон-динь-дон. — Заголосил колокольчик над дверью, стоило мне её открыть.

— Секундочку. — Донеслось откуда-то из подсобки, в ответ

на звон.

— Ничего ничего, я не тороплюсь. — Это было не совсем верным, но минут десять в запасе у меня быть должно.

— Кхе-е-е! — Вот кого не ожидал тут увидеть так это старика!

Опа! А это же даже не эльф! Встретить чужака в монорасовом государстве, да еще лавочника это редкость. Тут для таких личностей много ограничений, начиная от больших, чем для местных налогов и завершая негативным всеобщим отношением.

— Доброго дня. — В этот раз я не стал добавлять приставку «уважаемый», потому как так бы не стал говорить высокий, они те еще зазнайки, что НПС, что игроки их выбирающие.

— И тебе не болеть сынку. — Вот ведь, кто этого НПС так настаивал то? В эльфийском городе такую чушь нести. — Не морщись, я же вижу, что ты и правда молод.

— Мне бы пряжи для новичков, что попроще. Без всяких магических пропиток и тому подобного.

— Кх-е. Это ты немного не по адресу, у меня лавка высшего качества, тут для новичков и не сыскать ничего.

А вот об этом я не подумал. Это наверно выскоуровневая локация и ассортимент тут соответствующий.

— Но где-то у меня что-то завалялось сынку. — Вот ведь и как его еще тут не сгнобили то местные жители с таким отношением? Старик полез куда-то под прилавок и закопошился там, что то передвигая и выискивая. — А вот! Держи!

— Сколько с меня. — Смотрю на покрытый пылью приличный по размерам моток серо-зеленой пряжи.

— Так это даже не припомню. Погоди.

И он тут же зарылся в какую-то гигантскую книгу, бормоча под нос.

— Когда ж я тебя купил то? Сколько стоило то? Ой головушка, ты моя…

Мне кажется он был запрограммирован не понимать то, что говорит в слух.

— А! Вот! Нашлося! С тебя сынку двадцать серебра. — Что-то очень мало для такого массивного мотка, но я не стал спорить.

— Вот! И хорошей торговли. Не болейте.

— И тебе не хворать сынку.

С этими словами я вышел из лавки. Надо будет не забыть этого старика и наведаться, когда подрасту в уровнях. Чует моя чуелка, что с него можно стрясти немного уникальных заданий по профессии! Но сейчас эти задания придутся по уровню, да и вообще сомнительно, что на моем одиннадцатом он вообще со мной заговорит о каких либо квестах. Но запомнить его надо. Где-то читал, что связать можно целый комплект монашеского

одеяния! По мне так немного фантастика, так как сколько же на это времени уйдет, но а вдруг, этот слух правда? Правда я пока не монах. Точнее мой класс пока не подтвержден. Это как и многое иное отодвинуто разработчиками на двадцатый уровень. А ладно, занес эту лавку в *Дневник,* пометил на *Карте* и отправился дальше, на поиски причальных мачт.

Все же мне провинция намного милее. Нет этих толп народа, излишней суеты. Эльфы вон улыбчивые и с открытыми, добродушными лицами. Молодцы геймдизайнеры, сумели передать то, какой отпечаток на личность оказывают большие города. В реальности я не обращал как-то на это внимания, а вот в вирутале, это сразу бросалось в глаза. Наверно потому, что после прыжка телепортом, изменения предстают перед тобой сразу, и сознание не успевает перестроится, как обычно успевает это сделать, за обычное время в дороге.

Купил билет. Узнал, что время в пути займет от трех до четырех часов, задумался. Потратить это время на вязание или выйти в реал и поспать, выполнив суточную норму в виде двух циклов сна за реальные сутки. Подумал, подумал и решил, что посплю в обратной дороге. Благо я не собирался задерживаться в хайлевел локах[4], так как делать тут квесты это изощренный вид игрового самоубийства.

— Внимание прибывает рейсовый дирижабль, который следует по маршруту столица — северные провинции, те кто купил билеты, пожалуйста поднимитесь на причальную площадку.

Объявление, усиленное магическим аналогом мегафона, вывело меня из раздумий. Поднялся на площадку, которая располагалась на высоте около двадцати метров над землей. Кроме меня всех пассажиров было то всего трое и те НПС. Выскоуровневые локации в монорасовых государствах вообще мало посещаемые игроками места.

За исключением городов с большим количеством населения конечно ибо те локации основное прибежище и место игры основных толп социально ориентированных игроков. А так как социалы составляли примерно три четверти подписчиков «НТ», то можно сказать, что именно в крупных городах была сосредоточенна основная масса игроков. Почему так много социалов в мире Трона? Все просто именно из-за боли, воевать и драться в таких условиях не все хотели. А вот сжатое время привлекало много тех, кто просто развлекался в этом мире, так сказать проводили время своего отдыха, не в реальности, а здесь. В «Троне» было достаточно квестов, что бы социально

ориентированные плательщики могли расти в уровнях. Недавно вот читал новость, что кто-то достиг сотого уровня ни разу, ни на кого ни напав и не подняв оружие или не применив ни одного боевого заклятия. Да, социалы росли в уровнях медленнее выбравших боевую стезю, но отрыв не был таким уж катастрофическим.

Размышлял на тему тех игроков что приходят в этот мир отыгрывать иные роли, нежели боевые, я не долго. Уж больно впечатляющим было прибытие рейсового дирижабля. Он отличался оттого, на котором я уже летал, как кит отличается от карася! Это было гигантское воздушное судно, я даже затруднился определить размеры его газового баллона. Но, у него была четырехпалубная гондола! И насколько я понял, верхние палубы были отведены под каюты, очень похожие на купе поездов дальнего следования. Этот мастодонт мог перевозить до пяти сотен пассажиров за раз! И на расстояния в многие тысячи километров. Настоящий небесный исполин.

Под впечатлением увиденного, я прошел до своего места пялясь на все вокруг как настоящая деревенщина, впервые попавшая в фойе Большого театра. Убранство внутренних помещений гондолы было шикарно настолько, что если бы не осознание того, что я в игре, то подумал бы, что мне это все приснилось.

Нашел свое место согласно билету. Увы оно было в среднем ряду и в окна мне опять не полюбоваться. Стоило мне только усесться, как над ухом сразу же проворковал нежный женский голосок.

— Добро пожаловать на борт цеппелина «Светлый Вах», я Млайя, ваша бортпроводница, если вам что-то понадобится, то просто поднимите руку и я к вам подойду.

— Будьте любезны, как отшвартуемся, принесите мне сока.

— Какой сок предпочитает господин?

— Любой, на ваш выбор Млайя.

— Как будет угодно.

И она упорхнула, как бабочка крыльями, взмахнув отрезами короткой юбки.

Подача сока на выбор клиента, входила в стоимость стандартного билета. А вот обед я заказывать не стал. В таких шикарных воздушных лайнерах это может влететь в немалую копеечку.

Вот меня немного удивлял подход разработчиков «Небесного Трона». В одних местах они плевали на реальность, заменяя её условностями, а в других упирались до последнего не желая вводить эту условность. Вот к примеру зачем дирижабли? Введи

просто летающие при помощи магии гондолы! Но нет, им так кажется логичнее и все тут, хоть кол на голове чеши. Иногда мне кажется, что разрабы любят все внушительное и вызывающее оторопь, и никогда не откажутся от таких исполинов, как тот в котором я сейчас нахожусь.

Сок принесенный стюардессой был изумителен. Вот в реале я не люблю такой фрукт как маракуйя, в любом виде, а тут выпил его сок с превеликим удовольствием. Даже вкусным показался. Немного поглазел поверх стакана на других пассажиров, но видимо они все были НПС, игроки же судя по обилию пустых кресел, были офлайн. Ну и черт с ними, болтать ни с кем все равно я не собирался. А достал спицы и моток пряжи. За время полета попробую освоить хотя бы в черне другой вид плетения.

Да, навык в профессии можно было бы прокачать быстрее, если пытаться вязать сложные вещи с магическими узорами. Но вот у меня глубокая убежденность, хочешь стать профи, не лезь стразу строить вершину, а сперва подготовь надежный фундамент. Так и сейчас, вместо того, что бы покупать раскройки с рунической вязью и магические нити, я просто осваивал разные приемы вязания. Точнее те три вида схем, описание которых я купил в Заповеднике. Зато потом, когда я освою базу, дальнейшее обучение профы станет намного легче.

Спицы то и дело заплетались или сталкивались, часто соскальзывала нить. Но на моё удивление, все эти неудачи не приводили меня в бешенство. А вот когда узор плетения начал складываться уверено и как бы сам собой, то меня настолько захватил сей процесс, что когда цеппелин прибыл на нужный мне причал, я уже связал чуть ли не треть от запланированного метрового шарфа! И опять как и в первый раз время пролетело совершенно незаметно. Кажется я начинаю понимать тех людей, кто в реале посвящает свое свободное время этому хобби. Занятие это затягивает ничуть не меньше чем рыбалка!

— Через пять минут наш цеппелин пришвартуется к швартовной мачте Небесной Тропы, всех паломников просьба приготовиться к выходу. — Объявление что я уже по сути прибыл застало немного врасплох.

Пора собираться, сложил все в инвентарь и приготовился к швартовке. Небесная Тропа, путь трех тысяч ступеней, священное место для любого высокого, даже если он не является почитателем Уары.

В отличии от своих лесных собратьев на первое место в пантеоне богов, высокие ставили не Уару, богиню природы, а Перра, бога ветра и гроз. Но эльфы та раса которая помнит свои корни, помнит, что все они дети Уары и чтят этот факт.

Священная роща, это то место где к скитальцам, что ушли из Великого леса, спустилась сама богиня и сказала им, что они её дети и она их любит, не смотря на то, что они покинули Лес.

Заповедная роща располагалась внутри кратера потухшего вулкана. Говорят там невероятно красиво, но я не видел ни одного скриншота. Так как туда не пускают всех желающих, а только служителей культа Матери Природы. Все остальные паломники же довольствуются тем, что молятся на ступенях вырубленных в скале, что ведут к кратеру.

Надо сказать, что любой игрок может выбрать бога которому будет служить, а может и не выбирать. Потому, как помимо очевидных плюсов, которыми одаривают боги своих почитателей, есть и минусы от такого выбора. Например принявшие Уару, не могут находится в одной партии и даже гильдии с почитателями Крона, бога огня, так как они боги антагонисты во вселенной Трона. Хоть по мифологии и являются бывшими мужем и женой.

Вместе со мной по трапу спустилось более тридцати НПС. Игроков же не было ни одного. Сюда далеко добираться, а цель моего пути, колокольчик Панрады, нужен считанным единицам. Этот колокольчик был очень необычной вещью, в его описании говорилось, что любой из живущих, может раз в жизни позвонить в него и тогда сама богиня окинет его своим взором. Надо сказать, что бы в него не звонил кто ни попадя, эта реликвия охранялась очень надежно!

Глава 6

Спустился по трапу и оказался на небольшой площадке усыпанной золотистым песком.

— Добро пожаловать. — Как китайски болванчик кланялся всем прибывшим, монах с налысо выбритой головой. — Прямо по тропе золотого песка. — И жестом указывал направление движения.

Работа с паломниками тут была поставлено просто изумительно. Ни один из тех кто сошел с борта цеппелина ни на секунду не оставался без присмотра. Нами чутко руководили, с одной стороны вроде потакая всем капризам, а в другой все выходило так, как надо послушникам Уары. Понятно, что НПС с ГПС всегда договорится, если это прописано скрипте, но все равно даже зная, это я поражался виртуозности работы монахов с другими эльфами. Ощущение, как в обработку какой-нибудь секты попал! Но пока мне надо было куда и всем, а именно на Небесную лестницу и я не выбивался из общей толпы, сошедшей с дирижабля. Даже заглянул в лавку сувениров, где как оказалось есть очень необычные и нужные мне вещички.

— Не подскажете, что это такое? — Моя ладонь указала на заинтересовавшие меня предметы.

— О! Это малые четки. Их носят не на поясе, как большие, а обернув вокруг запястья.

— Можно взглянуть?

— Да, пожалуйста.

Покрутил в руках, эти четки.

«Малые четки духа».
Бонус: + 5 к духу
Ограничение по классу: только монах.
Ограничение по уровню: 20 + уровни.
Ограничение на ношение: Не более одного предмета данного класса на руку.
Внимание! На ноги не одевать! Штраф — 20 к духу!

— А большие покажите пожалуйста. — Эти уже были многим привычные четки и носились они на поясе.

— Да, вот пожалуйста.

«Четки духа»
Бонус: + 15 к духу
Ограничение по классу: только монах.

Ограничение по уровню: 20 + уровни.

Ограничение на ношение: Не более одного предмета данного класса у персонажа. Носится на поясе.

— Сколько за две малых и за одну обычную.

— За все вместе двадцать золотых. — Грабеж! Но что-то подсказывает монахи не торгуются.

— Заверните пожалуйста.

— Я вынужден предупредить эти предметы принесут пользу только монахам.

— Мне в подарок. — Отмахиваюсь от предупреждения.

— Вот, возьмите. — Аккуратно завернув четки в небольшой тканевый обрез, продавец перетянул сверток простой бечевкой и протянул его мне. — Да не покинет вас благость Уары.

— Да будет вечно трава зелена под вашими ногами. — В ответ поклонился и я, не забыв забрать сверток и упаковать тот в инвентарь.

Теперь мне предстояло пройти путь в три тысячи ступеней. Причем ступени эти были настолько велики, что на любой из них можно было бы сесть в позу лотоса и помолиться. Восхождение к небу, это один из ритуалов который я собирался исполнить. И пусть, скорее всего я зря потрачу больше чем сутки на его выполнение, но мне кажется это будет не лишним.

Подойдя по золотому песку к первой ступени я опустился на колени и прочел горловую мантру. По окончании пения возблагодарил Уару и коснулся лбом ступени. Затем поднялся, на ноги, поклонился и шагнул на следующую ступень.

Достижение «Лестница в небо» статус 1/3000.

Прошедший этот нелегкий путь становится очень уважаем всеми почитателями Уары.

Внимание, данное достижение может занять больше суток. Прерывать свой путь и отдыхать больше пяти минут нельзя, иначе счетчик достижения будет сброшен и вам придется все начинать заново.

На каждой ступени я должен прочесть мантру и возблагодарить богиню. На каждой из трех тысяч. Надеюсь, что вязание укрепило мои нервы и я не сдамся. Двое НПС, что сошли с цеппелина вместе со мной так же начали это восхождение, но им то что, они же программы! А вот моим нервам и воле брошен серьезный вызов.

Вперед!

— О-у-у-у-у-а-а-а-а-а-а-р-р-р-р-р-р-р-а-а-а-а-а-а-а! — Прикосновение лбом к ступени, подняться и поклон.

Достижение «Лестница в небо» статус 2/3000.

Кажется я просчитался, на одну ступень я трачу сорок секунд! Одно дело в голове считать сухие цифры, другое дело все это воплощать в реальности, пусть даже эта реальность и виртуальна.

Шаг вверх, опуститься на колени.

— О-у-у-у-у-а-а-а-а-а-а-р-р-р-р-р-р-р-а-а-а-а-а-а-а! — Прикосновение лбом к ступени, подняться и поклон

Достижение «Лестница в небо» статус 3/3000.

Что же я так себя то не люблю, что обрекаю на такие испытания? Ведь все можно добиться гораздо проще. Докачаться до семидесятого и спокойно все получить в свое время. Но нет, мне надо разбить лоб и натереть мозоли в самом начале, что бы потом до этого семидесятого проходить стало намного легче.

В этом мире нет физической усталости, но это на самом деле мало что меняет в том испытании что выпало мне. Попробуйте в течении часа поднимать листок бумаги, без перерыва, вроде не тяжело, а морально устанете похуже чем при разгрузке вагона с углем. Так и этот путь. И ладно была бы возможность делать его молча, погрузившись с свои раздумья, но обязательное условие в виде пения мантр, не давало такой лазейки.

Шаг вверх, опуститься на колени.

— О-у-у-у-у-а-а-а-а-а-а-р-р-р-р-р-р-р-а-а-а-а-а-а-а! — Прикосновение лбом к ступени, подняться и поклон

Достижение «Лестница в небо» статус 15/3000.

А ведь на семидесятом это было бы совсем не обязательно делать. Мой уровень был бы достаточен что бы боевые монахи внешней стражи заговорили со мной. Так нет, прусь в хайлвл локу на одиннадцатом! Никто не сможет найти столько приключений на вашу задницу, как ваша же голова! Очень точное утверждение!

Мне такими темпами до вершины ой сколько времени добираться. И ведь никак эту систему не обманешь. Тьфу. А ладно, надо воспринять это как проверку моей воли. Тем более, данное достижение прибавит мне популярности среди очень многих высоких, да и НПС лесные будут относиться намного дружелюбнее. И хотя королем первородных или иначе лесных, я быть не собираюсь, тем не менее этот бонус, в очень отдаленной перспективе, может сыграть значимую роль. Так что, если подумать, то все равно мне этот путь надо бы пройти, и не важно на одиннадцатом или на сотом. И лучше начать со сложного

сразу! Эти мысли меня определенно бодрили. Но постепенно, монотонность и повторяемость действий выбила из головы все думы и осталось только одно:

Шаг вверх, опуститься на колени.

— О-у-у-у-у-а-а-а-а-а-а-р-р-р-р-р-р-р-а-а-а-а-а-а-а! —
Прикосновение лбом к ступени, подняться и поклон.

Сутки в мире трона так же длятся двадцать четыре часа. Но ночь тут не похожа на ночь земную. Ночное время суток делится на два этапа, светлая ночь, когда на небе отраженным светом светит большая Луна и темная ночь, когда освещает все Луна малая. Или старшая и младшая как их еще называют. При большой Луне, светло так как в ранних сумерках, и это время занимает три четверти ночи. А вот последняя четверть, та что ближе к рассвету, она темна как ночь земная. И вот уже по разу сменились Луны, а все кланялся и пел мантры, а потом опять кланялся.

Достижение «Лестница в небо» статус 1255/3000.

И на это я потратил больше двенадцати часов игрового времени! Мог бы уже четыре, а то и все пять уровней поднять, за это время. Одна мысль успокаивает, уровни это наживное, популярность среди НПС не менее важна для моей цели! Это работа на будущее, уверял я сам себя, и её надо сделать здесь и сейчас!

Мои мозги напоминали кашицу, а воля стала подобно камню, ничем иначе я не могу объяснить то, что я все же справился! И пусть это было уже на рассвете следующего дня, но внезапно, на автомате подняв ногу, что бы шагнуть на следующую ступень, моя ступня не почувствовав опоры провалилась и не ожидавшее такого тело, повалилось на бок. А перед глазами мелькнуло сообщение.

Достижение «Лестница в небо» статус 3000/3000.

Внимание, вы выполнили достижение «Лестница в небо!».

Бонус от достижения: уважение среди тех кто чтит богиню Природы увеличено.

Не может быть! Я справился!

С этой мыслью тут же отключился от сервера.

Выход!

Хорошо, что время в виртуальности Трона течет иначе, чем в

реале. Иначе мой организм, наверно не смог бы справиться с достижением. А так в реальности прошло всего часов десять, на его выполнение. Умылся, поставил чайник и заказал еду. Все так же как в прошлый раз, разве что комплекс выбрал по короче, да проверил почту. Как и ожидал пришло извещение от медицинского отдела СиБиТу. Они запрашивали будет ли мне удобно, если они подвезут новый кокон через пятнадцать часов, а заодно с ними приедут и врачи для первичного обследования. Ответил согласием, покушал и лег спать.

По утру установил таймер на выход из виртуальности, что бы не заиграться и не пропустить представителей корпорации. Позавтракал чашечкой зеленого чая и бутербродом с сыром и зеленью, затем улегся в саркофаг и подключился к сети.

Вход!

В мире Трона, я проявился там же где его и покинул, а именно на верхней площадке Небесной Тропы. Эта площадка, размером шагов пятьдесят в ширину и тридцать в длину, была финальной частью паломничества. Дальше, за массивные, оббитые бронзовой ворота, что перегораживали вход в саму Заповедную рощу, пропускали только жрецов и послушников Уары.

Оглядел тех кто молился и с удивлением обнаружил одного игрока. Судя по одеяниям он отыгрывал социальную роль, уж воином не был точно, в такие пышные и одновременно строгие одежды, предпочитают одеваться столичные чиновники. Вот кому может придти в голову в игровом мире стать чиновником? По мне так это, по настоящему больные люди! Но вот парадокс, таких игроков было огромное множество. Я их искренне не понимал. Ладно те социалы, кто посвящал время проведенное в Троне своему хобби, каким бы оно не было. Понимаю тех кто занимался здесь бизнесом. Даже приходящих в виртуальность ради секса и тех понять могу. Но становится чиновниками!? Бр-р-р-р. Захотелось подойти и спросить, что он тут делает, но посчитал это лишним, тем более привлекать к себе излишнее внимание не собирался.

Подойдя к монаху бойцу, что охранял вход в врата, сложил ладони в молитвенном жесте и поклонился ему в пояс.

— Да прибудет с вами святость Уары.

Он ничего не сказал, а только немного поклонился в ответ. Этот НПС вообще напоминал статую, столь неподвижно он стоял н своём посту.

— Я хотел бы войти во врата и приобщиться к пути Природы.

Монах-воитель смерил меня равнодушным взглядом. Его

явно не интересовали персонажи ниже уровня семидесятого и говорить с мальками он считал не нужным. Я протянул к нему открытую ладонь и дал команду вывести на неё значок достижения «Лестница в небо».

— Моя вера крепка. — Смотрю, не отводя взгляда, на стража.

Увидев пиктограмму, что на время осветила мою ладонь, монах поменял выражения своего лица с холодно-равнодушного, на немного заинтересованное.

— Нужно, проявить несгибаемую волю, что бы пройти этот путь. — Его слова сопровождались поклоном уважения.

Ох уж админы «НТ»! Почти любое ограничение в игре можно было обойти. Какие-то обходились хитростью, какие-то умом, а были такие обходные пути как «Лестница». Войти во врата «Заповедной рощи», мог персонаж не ниже семидесятого уровня и выполнивший один из квестов. Что бы обойти эти ограничения, мне и пришлось стиснув зубы замаливать каждую ступень.

— Но этого мало. Даже этого мало. — Качает головой монах.

Это я знаю. Более суток игровых мучений я выполнял только для того, что бы он вообще со мной заговорил! Без выполненного достижения, он бы остался нем и равнодушен.

— Я готов пройти любые испытания, что бы доказать свою веру. — Заученные слова, слетали с моих губ сами собой.

— Ты еще молод, очень молод. — Качает головой страж

— Молодость это тот недостаток, что быстро проходит. — Твердо смотря ему в глаза, продолжаю гнуть свою линию.

— Ты мудр не по годам. — Еще бы, за моими плечами тысячи цитат настоящих мудрецов. этого вполне достаточно, что бы прослыть умным, даже в среде НПС.

— Я верю, что моя жизнь связана со служением Великой богине. — Вот хорошо, что до меня уже нашлись люди, что пытались и я знаю, что говорить. И вообще, дай бог здоровья тем, кто не ленится свой игровой опыт выкладывать во всеобщий доступ в виде гайдов.

— Что ж. Хорошо. Я верю. Но войти в эти врата может только тот, кто доказал, что его вера крепка как гранит. Готов это доказать?

— Да!

— Разные эльфы приходят сюда с желанием служить. Разные пути приготовила им Уара. Какой путь выберешь ты? Готов выбрать свой путь к Бронзовым вратам?

— Готов!

— Тогда выбирай.

Внимание! Доступен новый квест: «Дорога к

Бронзовым вратам. Путь примирения»

Описание: Вы должны посетить Великий лес и поклониться трем великим святыням Уары. Донесите своим лесным братьям, этим паломничеством, что высокие эльфы, по прежнему любят Великую Богиню и чтят её.

Рекомендации: Уровень от восьмидесятого, харизма не ниже пятидесяти, популярность у лесных эльфов положительная.

Ну уж нет! Там не все так просто, что бы к каждой из святынь подойти надо выполнить море квестов, но уже от лесных! К тому же, вот уже как месяц на границе Великого Леса и Тана Ру разворачивается военный конфликт. Братские расы любили частенько повоевать друг с другом. Хорошо, что такие вспышки агрессии между эльфами хоть и вспыхивали часто, зато и затихали очень быстро. Но все равно, сейчас высокому в Великом Лесу лучше не появляться.

— Это не мой путь. — Отрицательно качаю головой.

Вы отказались от задания «Дорога к Бронзовым вратам. Путь примирения».

— Хорошо, вот иной вариант.

Внимание! Доступен новый квест: «Дорога к Бронзовым вратам. Путь смирения»

Описание: Вы должны пешком пройти от «Заповедной рощи Уары», до вершины горы Торогоро и на её вершине сотню раз прочитать мантру возблагодаряющую Уару.

Рекомендации: Уровень от семидесятого.

Так же мимо меня этот квест. Так как пешком идти до знаменитой горы без малого дней пять. Да еще через локации полные не слабых мобов. И сама Торогоро то же не подарок, а место респавна сразу нескольких кланов агрессивных йетти. В общем помимо семидесятого уровня, тут потребуется еще и неделя игрового времени. Вообще как отмечают многие игроки, все задания связанные со служением богам чрезмерно сложны. Но такова политика администрации «НТ» и они ясно сказали, что сложность линеек «заданий служения» снижена не будет. А если и будет пересмотрена, то только в сторону усложнения.

— Увы, и путь смирения не для меня.

Вы отказались от задания: «Дорога к Бронзовым

вратам. Путь смирения».

— Что ж. Осталась последняя дорога, если и она не подойдет тебе, молодой эльф, то и служение Великой богине, для тебя не потребность, а всего лишь блажь.

— Да будет так. — Смиренно склоняю голову.

Внимание! Доступен новый квест: «Дорога к Бронзовым вратам. Путь ненависти»

Описание: Давно миновало то время, когда Уара и Крон жили душа в душу. Сейчас бывший муж мстит богине Природы за то, что она его отвергла, он насылает пожары на леса и степи. Его верные фамильяры ищут любой повод, что бы нарушить природную гармонию. Докажи, что служители Матери Уары не беззащитны! Пройдись как ангел возмездия по поджигателям, уничтожай духов огня где только их увидишь! Получи достижение «Огнеборец»!

Рекомендации: Уровень от семьдесят восьмого.

— Это мой путь!

Вы выбрали задание: «Дорога к Бронзовым вратам. Путь ненависти».

Награда: проход через Бронзовые врата Заповедной Рощи Уары. И количество опыта зависящее от сроков выполнения и уровня побежденных фамильяров.

— Приходи когда этот путь покориться тебе. — С коротким поклоном монах со мной попрощался.

Но вот я то прощаться с ним не собирался! Зря что ли все это терпел?! Ну уж нет! На одном из закрытых форумов, я прочитал как получить «Огнеборца» на десятом уровне. На другом сайте, я изучил гайд по заданиям на служение Уаре. Но нигде, абсолютно нигде не видел, что бы кто-то совместил эти два факта, прохождение «Пещеры огненных фамильяров» и ранний доступ в служители Матери Природы. Очень надеюсь, что я первый кто идет по этому пути так рано. Если мне дадут экспы столько, что я апнусь уровней на восемь, а то и девять, то значит никого раньше меня не было. Если дадут крохи опыта, значит эта «дыра» админам известна.

— Мне не нужно никуда уходить.

Эта фраза ставит стража в тупик.

— Я уже прошел Путь Ненависти!

В доказательство, на моей ладони возникает значок

достижения «Огнеборец».

На ранее безучастном лице монаха, отразилась целая буря чувств, но он быстро взял себя в руки. И поклонился мне в пояс.

— Приветствую будущего воина Уары. Бронзовые врата отныне навеки открыты пред тобой! — Не разгибая спины, произносит страж.

Вы выполнили задание: «Дорога к Бронзовым вратам. Путь ненависти».

Вы можете пройти через Бронзовые врата Заповедной Рощи Уары.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Внимание: Вы получили уровень.

Ваш уровень 21. Желаете распределить характеристики?

Отложить! Закрыть окно.

У-е-е-е! Я первый! Тарам-парам-пара-пам! Первый! Если честно не верил в такой исход, но количество полученных уровней говорит само за себя! Сейчас мой мгновенный взлет на десяток левелов обратит на себя внимание админов и лавочка будет прикрыта. Скорее всего именно сейчас кто-то по ту сторону виртуальности ломает голову, что бы и где порезать что бы по моему пути не ломанулись толпы желающих быстрой прокачки. Хотя ни о какой быстрой прокачки тут речи и не идет. За то время, что я потратил на «Лестницу в небо» легко можно было подняться уровня до семнадцатого. Причем сделать это с гораздо большим удовольствием, чем процесс отмаливания ступеней. Впрочем не получи я сейчас этот десяток уровней, то не сильно бы и расстроился, не они были моей целью. Нет, подспорье конечно приятное. Но и недостатки есть у такого быстрого взлета.

Главный из недостатков, что я теперь выше двадцатого уровня. А значит каждая смерть будет отнимать опыт. Хорошо, что нельзя упасть ниже уже полученных уровней и то хлеб. И еще минус в том, что теперь в результате моей гибели из инвентаря может выпасть любой предмет с вероятностью десять процентов.

Шанс же выпадения одетых на меня вещей был в два раза меньше. Так, что умирать очень не желательно теперь! А значит на обратном пути надо будет отрастить глаза на затылке, в образном смысле этого слова конечно.

Стою перед открытыми вратами.

Уфф. Успокоится. Но поторопиться, а то как тот админ, что смотрит на сигнал тревоги как подредактирует доступ к колокольчику уровня так с семидесятого и все! Надо спешить.

Стоит мне перейти за врата и я понимаю, что все те красоты природы, что я видел в своей жизни, даже из тех что показывали по ТиВи, это детская мазня, перед творением мастера. Но мне некогда наслаждаться гармонией чистой природы. Мне надо сделать всего сто двадцать шагов, по тропе. И еще десять по покрытой зеленой травой полянке. И все я у цели.

— Приветствую вас молодой послушник. — Заступает мне дорогу эльф в жреческом одеянии.

Я не вежлив. Я не отвечаю. Ибо нельзя. Мне тут же дадут квест от которого нельзя отказаться, а время на его исполнение ограничено. И как можно догадаться минимальное требование для выполнения данного здания уровень так семьдесят!

— Мне нужен колокольчик Панрады. — Только произношу я и плавным шагом обхожу жреца.

— Но!..

— Только колокольчик. — И оставляю служителя, стоять с открытым от удивления ртом. С ним еще никто не был так груб.

Потом, я сюда вернусь и все исправлю. А сейчас время важнее чем потеря популярности в этой локации.

— Постойте!

Вот пристал то! Игнорирую жреческий вопль. Но не сбиваться на бег, тут не бегают и это нарушение намного более серьезно, чем игнорирование служителя в ранге жреца и желательно его избежать. Просто идти, внешне спокойно, но двигать ногами побыстрее.

А вот и он!

На маленьком ростке маэлрона[5], что вырос всего на пару метров, на обычной бечевке висит деревянный колокольчик. Простой-простой на вид. Если не знать, что росток этот единственный маэлорон, что прижился вне Великого Леса. А колокольчик, что звенит бесшумно для уха смертных, его звон прекрасно слышит богиня!

Подхожу и немного волнуясь дергаю веревочкой. Деревянный язычок бесшумно ударяется по деревянному же колокольчику.

Вы хотите разбудить колокольчик Панрады?

Да!

Выберите способ, которым вы будете его пробуждать.

А что выбирать то? Я уже знаю.

— Кю! — В этот раз целью «удара духа» становится божественный артефакт.

От того, каким именно скилом игрок будит колокольчик, зависит тот бонус, который приносит взгляд богини.

Вы пробудили колокольчик Панрады. Использовав для этого умение «Удар духа». Взгляд богини благосклонно скользит по вам, её вновь приобретенному воину. Этот взгляд мимолетен, но память о нем навечно останется в вашем сердце. Отныне вы являетесь монахом Уары. Ваш класс определен божеством и сменить его невозможно. (Примечание: сменить класс вы можете только удалив персонажа и заведя нового).

Внимание! Вы получили благословение Уары, в результате которого вами изучено новое умение «Щит стихий Уары».

«Щит стихий Уары»: пассивное умение. Вы не можете его повышать осознанно.

Действие умения «Щит стихий Уары». Весь стихийный урон, кроме магии огня, по персонажу снижен на 10 %, урон от магии огня снижен на 20 %.

«Щит стихий Уары» относится к классу божественных защит, и его действие не может быть уменьшено или аннулировано никакими умениями и способностями.

«Щит стихий Уары»: повышение умения происходит автоматически раз в десять уровней начиная с нынешнего. Каждый новый ранг умения увеличивает защиту на 1 % от всех стихий кроме огненной, защита от огня увеличивается на 2 % за каждый уровень умения.

Этот бонус можно получив только в следующих условиях: быть высоким эльфом, и иметь умения «удар духа». Разбудивший колокольчик иным умением, получил бы совсем другое. А представитель другой расы, просто не попал бы внутрь Рощи.

А вот теперь можно!

— Ур-р-р-р-а-а-а-а!!! — Мой крик полон истовой радости. — Я делал это!

Мне плевать, что вокруг уже толпа из НПС жрецов собралась

и на меня смотрит. Этот крик облегчения я, сдержать не мог. Но я быстро беру себя в руки. И низко кланяюсь всем собравшимся.

— Мои извинения столь уважаемым эльфам, как вы. Но мой путь определен еще до моего рождения. Я не могу с него свернуть. И сейчас я вынужден вас покинуть.

Если задержусь меня завалят профильными квестами, соответствующими моему классу! Так что бежать от сюда и как можно быстрее.

— Мы понимаем, каждый приходит к Матери по своему. Мы полны смирения и будем тебя ждать. Подойди ко мне прежде чем покинуть Рощу.

А вот этому эльфу отказать нельзя. Это сам настоятель! Главный жрец Уары в Та на Ру! Как же не вовремя он тут оказался! Такому не откажешь. Пришлось подойти.

Встаю на колени перед патриархом Матери Природы.

— Ты очень необычен. Ты отличаешься от других детей богов. Сильно отличаешься. В тебе есть несгибаемый стрежень. Я вижу это. И не буду тебя торопить. Я чувствую, что несешь за собой бурю ты, но эта буря нужна Та на Ру, это будет шторм очищения. Так вижу я. Не сейчас, не сейчас это будет. Не скоро. — Его слова падают в абсолютной тишине даже листва притихла и боится издать хоть звук. — Я вижу, ты найдешь свою мать и она не отринет заблудшего сына, хоть ты ей и не родной. — Мой мозг чуть не взорвался от этой логики! Если в его словах вообще была хоть доля логики!? — Но это не важно, не важно, что не родной. Главное признанный. Сын двух матерей. И на тебе благословение отца твоего Перра. Помни об этом. Помни, а сейчас иди. — Его сухая ладонь тихонечко толкает меня в лоб.

> *Вы получили благословение верховного жреца Уары в Та на Ру Тагриаса. Все служители Уары, на территории Та на Ру относятся к вам симпатией.*

— Иди.

На дрожащих коленях поднимаюсь. В голове каша. О чем он говорил? Это точно игра? Что за бред он нес?! И могут ли вообще НПС быть безумными?! Что за чушь? Какие две матери? Кто такие сыновья богов? С какого перепугу мой отец бог ветра? Эти мысли сталкиваются в голове, порождая все новые. На негнущихся ногах я покидаю священную рощу. И едва за моей спиной закрываются Бронзовые врата, бегом несусь вниз по ступеням. Затем покупаю билеты на цеппелин и едва дождавшись его прилета, падаю в кресло согласно купленному месту.

Выход!

Отключаюсь от соединения и вылезаю из саркофага. Пора полазить по форумам и может смогу найти зацепки, на весь тот бред, что нес верховный жрец. Мне привычнее читать с монитора, так что я подгружаю поисковую систему на декстопе.

Запрос. Сыновья богов в мире игры «Небесный Трон».

О-па! И сразу первая же страница ведет на официальный сайт «НТ».

> *Дети богов. Так называют НПС игроков. Легенда гласит, что когда Бездна сблизилась с миром Трона и казалось, что мир вот вот рухнет, боги пришли на помощь своему творению. И остановили катастрофу. Но только остановили, а не смогли её предотвратить и оттолкнуть Бездну от мира. В помощь миру, боги прислали своих детей. Да пока они малы и слабы, но они очень быстро растут и они умерев они возрождаются, а не гибнут последней смертью. Когда-нибудь сыны и дочери богов окрепнут и оттолкнут Бездну, навсегда избавив мир от этого ужаса.*

И это в официально истории мира писано! Вот я идиот, не прочел основы. А сразу углубился в гайды и теорикрафт. Эта часть начала проясняться. Уже примерно зная что искать, я углубился в гильдейские и клановые форумы социалов. Уж кто-кто, а они то наверняка в своем отыгрыше ролей не могли пройти мимо того, что НПС считают игроков детьми богов. Через полчаса я немного продвинулся в своих поисках. Но основу ухватил. Игрок считался плодом любви жителя мира и бога. Вот такой расклад, такими хитрым способом админы залегендировали появление игроков в мире. Вот это проработка внутренней логики! Я если честно был поражен. Дизайнеры НТ позаботились, объяснить для НПС, как и почему появляются в их мире бессмертные по сути создания! Снимаю шляпу.

Дальнейший поиск показал, что игрокам не известно кто их «родитель». Впрочем девяносто девять целых и девять десятых процента подписчиков историю мира не читала и вообще не знают, что они дети богов, вот как я к примеру. Разработчики признавали, что каждый родитель одаривает скрытым бонусом своих детей. Но что это за бонусы они отказались объяснять в категорической форме. Мол, это божественное дело и не объяснимое. Ну, их впрочем право. Узнать кого же из богов программа Трона считает твоим родителем, было невероятно трудно. Случаи когда игроки узнавали этот секрет единичны в

упоминаниях. И вот болтливый патриарх слил мне эту информацию. Но вот как ей воспользоваться? Я не знал. Так же пока остался не разгаданным бред служителя про двух матерей, причем одна из них не родная. Вот ведь! А впрочем не важно. На моим планы это не влияет никак.

Отключаю поисковик, и приняв гигиенические процедуры вновь ложусь в саркофаг.

Вход!

И вновь снежинки уносят меня в сказку.

Как и положено я проявился в мире Трона, на своем месте, а именно в летящем над плоскогорьем дирижабле. Пора заняться столь приятным делом как распределение характеристик!

Открыть окно характеристик.

Внимание. У вас не распределено 10 очков умений.

Внимание. Вам доступно на выбор три способности.

Внимание. Вы можете активировать уникальную способность «Исправление ошибки».

Внимание. Вам доступны две новых характеристики лидерство и харизма.

«Исправление ошибки», разовая способность дающаяся всем игрокам на 20-м уровне. При активации позволяет перераспределить одну единицу в базовых характеристиках. Внимание, не прибавить, а перераспределить. То есть, что бы что-то увеличить вам придется что-то уменьшить.

Вложить десять очков умений в «Удар духа».

«Удар духа»: 20 (достигнуто максимально возможное значение, больше данное умение увеличивать нельзя).

Бонус: Цель на пять секунд теряет точность ударов и заклинаний на 20 %.

Затраты духа: 3 единицы.

Откат: 3 секунды.

Выбрать способность «Силач»

Вы выбрали способность «Силач», что дает вам +1 силу в базовых характеристиках. Текущее значение показателя Сила: 4 единицы.

Активировать разовую способность «Исправление ошибки».

Способность активирована.

Перебросить единицу с параметра «Сила» в параметр «Ловкость».

Выполнено.

Выбрать способность «Ловкач».

Вы выбрали способность «Ловкач», что дает вам +1 в «Ловкость» в базовых характеристиках.

Выбрать способность «Быстрый дух».

Способность «Быстрый дух». На секунду снижает время откатов умения основанных на духе. Имеет отрицательный эффект. Данная способность снижает вероятность нанесения вами критического урона на 10 %.

Завершить распределение характеристик.

Ник: Тот`Нхат
Раса: Высокий эльф.
Дорога: Путь духа.
Класс: монах.
Божество покровитель: Уара.
Уровень: 21
Базовые Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 10. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 6. Выносливость: 10
Вторичные характеристики: Лидерство: 9 (значение интеллекта + харизма/10), Харизма: 1.
Врожденная способность: Мастер уклонения.
Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)
«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)
«Течение Духа» (-1 к затратам духа)
«Красота души» (+1 к мудрости, учтено в статах)
«Ловкач» (+1 к ловкости, учтено в статах)
«Силач» (+1 к силе учтено в статах)
«Быстрый дух»(-1 к времени откатов умений основанных на духе, минус 10 % к вероятности крита)
Модификаторы:
Базовый рукопашный урон: 45–47 ((5–6 +20/ +1 за уровень, только рукопашникам)+50 % от базовых хар-к + 20 % достижение «Медный кулак»)

Вероятность уклонения: + 40 %
Вероятность критического урона: — 25 %.
Скорость передвижения: + 25 %
*Количество духа: 152 ((25+5*9+6*11) +12 % (от «Травника»))*
*Количество хитпоинтов жизни: 218 ((9*5+9*3+10*17)-10 %)*
Бонус к способностям, основанным на духе: +3 % (расовый бонус)
Модификатор ускорения регенерации духа: 8 %
Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %
Модификатор бонусного излечения: 10 %
Игнорирование урона магии огня: 20 %
Игнорирование урона магии воды: 20 %
Игнорирование урона магии воздуха: 20 %
Игнорирование урона магии земли: 20 %
Игнорирование урона магии тьмы: 0
Игнорирование урона магии смерти: 0
Игнорирование физического урона: 50 %
Время нахождения под вредоносными воздействиями: — 75 %
Умения: «Удар духа» ранг 20
«Щит стихий Уары» ранг 1
Профессии: «Травник» умение: 12 (7+5 бонусных)
«Вязание» умение: 8

«Шит стихий Уары», я непроизвольно облизнулся. Именно эта божественная защита, делает класс танкомонков из расы высоких эльфов, лучшими танками в игре против боссов с магическими атаками. Если я докажу, что могу терпеть боль, и учитывая мой онлайн, меня с руками оторвут в любую топгильдию! Ну кроме тех гильдий, где есть уже служители Крона конечно. Беда в том, что я не пойду ни в одну из них, хоть это и сильно бы ускорило мою прокачку. Но в любой хорошей гильдии, при приеме, требуют полное раскрытие характеристик персонажа, а я на это пойти не могу. Так что мне уготован путь одиночки. Что впрочем никак не мешает мне быть свободно приглашенным, внегильдейским рейдтанком. Да, со стороны приглашают игроков очень редко. Но стоит мне получить определенную репутацию и такие приглашения не заставят себя ждать. И именно созданием этой репутации среди игроков и НПС я и собирался заняться.

Обратный путь я проделал той же дорогой. Даже заглянул к старику человеческого рода. У меня как-раз поднялся навык

профессии, что бы закупить новые схемы. Я по прежнему не торопился учиться вязать руническую ткань из магических нитей, а повышал навык разнообразием изучаемых техник. Коих к моему удивлению оказалось не мало. И ведь для многих из них нужны были свои спицы или крючочки. Но мне повезло «Спицы леди Софаласи» подстраивались под любой стиль вязания, от мулине до замысловатых крючочков. Так что мне не приходилось забивать ячейки инвентаря кучей различных по размеру, толщине и выполняемым функциям спиц. Когда я сходил с дирижабля, что привез меня обратно в столицу баронства Та ос Даро, мой навык в вязании значительно вырос.

Профессия «Вязание» текущее умение: 18.

Совсем неплохо. Другим бы потребовалось много больше финансов и времени, для достижения такого результата. Пора было выходить офлайн. Приготовиться к приему «гостей». Да и утрясти бытовые дела сразу на месяц вперед так же было бы желательно.

Выход!

В первую очередь связался по почте с СиБиТу и подтвердил что их жду. Потом прогулялся на свежем воздухе, дойдя до местного магазинчика, что торгует свежими продуктами с частных огородов и ферм поблизости. Закупился необходимым, а так же договорился, что они каждое утро будут приносить мне свежее молоко и свежие овощи и оставлять их в корзинке на крыльце. Затем дошел до «Михалыча» и договорился о двухразовой доставке, готовых блюд из дежурного меню. Договорились на том, что они будут приносить и оставлять их в термоупаковке на том же крыльце. Так как заключил договор на длительный срок, то получил приличную скидку. Вернувшись, приготовил салат с оливковым маслом из свежих, не замороженных овощей. После которого утряс все дела с коммунальными службами. Вот вроде дел то сделал всего ничего, а время это заняло изрядно.

Просмотрел новости, в том числе игровые, но ничего полезного для себя не нашел. Связался с «Анонимусами» и попросил поискать инфу на Хамисара и компанию. Обещали найти, за это удовлетворение собственного любопытства, моя карта «похудела» на семь сотен евро. Затем еще раз побеждался взглядом по выстроенной схеме, того, что мне надо достичь в ближайшее время. Подкорректировал некоторые планы. Решив, что раз начальный этап я прошел намного быстрее чем

планировал, то могу не столь оголтело бросаться в непрерывный кач, а равномерно прокачивать, как опыт так и популярность в Та на Ру. Которая мне несомненно пригодится. Углубился в подсчеты, что для меня на данном этапе важнее, поднятие «лидерства», «харизмы» или популярности. Выходило, что хоть разорись, но надо все.

Отказавшись от резкого старта и быстрого забега по уровням, принял план номер четыре за основу. Да, он меня ограничивал в свободе выбора и передвижения, но в перспективе сулил не малую выгоду. Его отличие от других было в том, что он был поступательный и его почти невозможно было сорвать. Конечно это был запасной план, и он требовал доработки, этим то я и занялся.

— Динь-дон. — Звонок в дверь прервал меня на выборе квестовой политики для ТоТа. А ладно решу этот вопрос методом научного тыка.

— Иду.

Как и думалось это приехали техники СиБиТу. Поздоровался и отдал им на откуп игровую комнату, пусть делают, что хотят. Все равно, через час как они уйдут, приедут нанятые мной люди из «Анонимуса» и проверят все оборудование на несоответствующие договору закладки. Не то, что бы я не доверял корпорации, но их финт с капами игноров научил меня осмотрительности, при делах с ними.

— Доброго дня.

А вот этот мужичок невысокого роста очень напомнил мне Чехова, тот который писатель и доктор, даже бородка и та один в один.

— Вы готовы к обследованию?

— Да.

— Что ж, техники все подключили, пойдемте.

— Вы что подключили к моей энергосети еще и свое медицинское оборудование? — Мелочь конечно, но счета то мне оплачивать!

— О! Ваш игровой саркофаг заменяет сотни приборов.

Я ему не поверил, пока не увидел логотип на коконе.

Скромно и со вкусом на борту саркофага были выведены три буквы.

С — combined.(англ)
К — космическая. (ру)
G — gesellschaft. (нем)[6]

Неожиданно. Я видел в одной из научных передач по ТиВи, о таких разработках. Это прототип саркофага для Первой

Межзвездной! Как СиБиТу его умудрилось получить?

— Что вы замерли молодой человек?

— Да вот думаю, сколько ваша контра за это заплатила!

— Заплатила? Вы о чем? Вы разве не знаете?

— О чем не знаю?

— Чем занимается СиБиТу?

— Знаю конечно. Игровая корпорация!

— Что!? Ох молодежь. Игровой отдел СиБиТу самый малый из всех в компании. Мы официальный партнер CKG, по созданию управляющих контуров и виртуальности «Икара».

«Икар», мегапроект возрожденной ООН. Пятикилометровый ускоритель частиц, на который в проекте посажены движки и иные полезные в межзвездном пути модули, в том числе и условно живые. Условно, потому как, никто реальной среды обитания, первым космонавтам решившимся пройти межзвездной дорогой, создавать не собирался. В отличии от среды виртуальной. И значит этой виртуальной средой и занимается СиБиТу. Вот ведь. Любопытно. Этого монстра начали строить сразу на орбите, пять лет назад и закончат не раньше чем через лет двадцать.

А мужичок то говорливый. Надо попробовать это использовать. Но увы, говорливость эта мне только показалась. Выудить еще что-то не вышло. И только в конце, после трех часового теста и прогона всех систем, он сняв данные и уже прощаясь, стоя в дверях проронил.

— Вы уникум. Возможно в вас есть то, что позволит людям достичь звезд.

Не знаю с чего, но я ему поверил. Поверил, что ему плевать на деньги, на мир Трона, на игроков, этот доктор жил мечтой о звездах. Мечтой, которой я перегорел еще в детстве. А у ему удалось этот огонь сохранить.

— До новой встречи через месяц.

— До встречи.

Сказать по правде, меня немного трясло от этого разговора. Что бы успокоиться, применил комплексный подход: выпил валерьянки, провел цикл расслабляющих упражнений. Покопался опять на форумах, уточняя детали, дожидаясь прихода спецов из «Анонимуса». Те прибыли точно в указанное время, и сразу приступили к проверке. Правда их ответ меня немного ошарашил. Они вернули деньги, сказав, что такое оборудование еще не видели и не могут гарантировать отсутствие закладок. Как говориться «голубая птица обломинго». Что ж придется теперь в игровой комнате перестать разговаривать вслух. Попросил «анонимщиков» переустановить декстоп в гостиную и подключить

его к иному каналу Сети, отличному от того к которому был подключен саркофаг. Понимаю, что мера смешная, но нервы мне это действие успокоило. Проводив «Анонимусов», лег спать.

В этот раз я позволил себе, проспать целых три часа.

Проснулся в невероятно приподнятом настроении, видно снилось. что-то хорошее, жаль не помню что. Сделал утренние дела, и улегся в космический саркофаг. Техники его подогнали по моим параметрам настолько идеально, что даже предыдущий кокон, стоивший очень не малых денег, в сравнении был как запорожец перед мерседесом. Тут помимо валиков массажа, была и электростимуляциия и гелевая подгонка по фигуре и еще сотни опций, которых в коммерческие аппараты никто не запихнет по причине их излишней дороговизны. Подключение.

Вход!

Разработчики аппаратной части соревнуются друг с другом, уверяя, что именно с помощью их оборудования ваше подключение к виртуальности будет наиболее полным. Это верно лишь отчасти, все же основное в стыковке сознания человека и компьютер это протоколы и программное обеспечение. Тем не менее, реклама не совсем врет, кое-какие отличия между подключением через высококлассное оборудование и через ширпотреб есть. Правда, это отличие даже меньше того, что до эры виртуальности, чувствовали пользователи с разными скоростями подключения по сети интернет, к своим игровым серверам. Новый саркофаг, отличался от того которым я пользовался. Это почувствовалось сразу, как только произошло подключение. Не знаю, как это сказать, как объяснить различие что я почувствовал. Но мир Трона стал еще четче, еще живее, хотя во время первого подключения мне казалось, что это не возможно.

Первые полчаса я привыкал к новым ощущениям, даже устроил несколько тестов. Немного разочаровало то, что я не стал быстрее чем бы, и не стал видеть то, что раньше не видел. А жаль, мне на миг показалось, что космическое оборудование, даст мне некоторое игровое преимущество. Но чего не оказалось, того не оказалось и горевать о том, что халява прошла мимо, это не по мне.

Я сейчас находился в знакомом мне уже городе, столице баронства Та ос Даро. С этим населенным пунктом было много связано в том плане который ранее был четвертым запасным, а сейчас стал первым основным. Вторая моя задача после того, как я получил «Щит Уары», звучала просто, получить гражданство Та на Ру.

Очень многие, особенно играющие боевыми персонажами игроки, предпочитают не иметь гражданства вообще. Так как это не только дает определенные бонусы, но и накладывает очень значительные ограничения. Например, если игрок имеет гражданство страны номер один, и эта страна воюет со страной номер два, то этот игрок для всего населения страны номер два будет завидной мишенью. Война это конечно крайний случай. Но даже то, что надо платить налоги, отбивает у львиной доли игроков, любое желание становится гражданами любого государства.

В Та на Ру, например, эти налоги составляли ровно десять процентов от любого дохода. То есть все, что я соберу с мобов, автоматические из этой суммы будет вычтена одна десятая и передана в центобанк государства. Так же вся прибыль от торговых операций, десять процентов от этого уходила Та на Ру. В общем, взаимосвязь игрового государства и персонажа, была очень серьезно проработана. И хоть это проработка была в какой-то мере условной, тем не менее, в НТ она была самой проработанной из всех игровых РПГ вселенных.

Есть много путей на получение гражданства. Мной был выбран, один из самых нудных и как считалось задротных путей. А именно через воинскую службу. Армия любого государства мира Трона комплектовалась по феодальному признаку и её основой были баронские дружины. Вот поступить в одну из них, я и собирался. Правда сделать я это хотел не как все, а на своих условиях, что было не так то просто, а требовало сперва заслужить уважение в среде дружинников. Вообще, большинство квестов на гражданство, начинают делать уровне эдак на пятидесятом, когда немного приедается кач. Да и сделать их на тех уровнях намного легче. К тому же такой подход поощряется администрацией. Считается, что раньше пятидесятого левела игрок еще не обвыкся в мире и может поступить необдуманно, из за чего, тем кто уровне на двадцатом хотел принести клятву верности одной из стран ставились искусственные препоны. Но я знал как эти препоны обойти, да еще и с пользой для себя.

Вначале стоило подняться уровня так до двадцать четвертого. И за это время поднять себе популярность у служивых людей баронства. Сделать это было достаточно просто, надо было всего лишь выполнять те задания, которые размещены на доске объявлений замка. Правда, не все задания, на данной доске, имели для меня равную ценность. А только те которые имели срок исполнения и под ними была приписка, что если никто не возьмется за них, то по истечении срока на их выполнение будет послана баронская дружина.

Сложность в том, что такие задания редко рассчитаны на одиночек. В основном, у таких квестов рекомендуемые условия выполнения, группа из двух или трех игроков. Многие из них я мог бы делать и соло, с учетом моих игноров, «Щита Уары», это было бы вполне реализуемо. Хотя, в паре с хорошим ДД, каждое из подобных заданий, будет делаться, чуть ли не в двое быстрее.

Первые из заданий все равно лучше делать не соло. У того выбора была банальная причина. Я резко прыгул на десять уровней и кроме трех четок у меня под уровень не было ничего из обмундирования. Нет, я мог бы потратить остатки золота и приодеться по уровню, но такой подход был излишне расточительным, денежки они всегда пригодятся.

Кстати о них. Теперь я выше двадцатого уровня, и соответственно после моей гибели из моего кошелька будет высыпаться от четверти до половины налички. Что меня не устраивало абсолютно. И из данной ситуации было только два выхода. Первый, тратить деньги, как только они появятся. Второй, завести себе счет в международном банке. Это банк был данью удобству игроков. Условностью, которая облегчала нам жизнь. Иначе никак нельзя объяснить наличие такого банковского гиганта в мире Трона. Сами посудите, этот банк имел представительство в любой населенной локации! В любой точки мира, вы зайдя в одно из отделений могли получить любую сумму с вашего счета.

— Доброго дня. — Легким поклоном встречает меня улыбчивая, молодая высокая, стоит мне переступить порог местного отделения международного банка, или в просторечии МБ.

— И вам не болеть. — Отмахиваюсь от вежливости этого НПС. — Мне бы счет открыть.

— Вам в третью кабинку, пожалуйста.

Вот еще одна условность. В каждом отделении банка не более пяти кабинок, но даже если в отделение зайдет одновременно хоть тысяча клиентов, для каждого из них найдется свободная кабинка.

Войдя в кабинку, вы не увидите служащего, а попадете в своеобразный личный кабинет, в котором вы можете производить какие угодно действия, от работы со своим счетом, до торговли на международном аукционе. Этот аукцион в отличие от городских рыков торговал исключительно за реал.

Создать личный счет.

Создание первого счета стоит один золотой.

Согласен.

Ваш счет создан.

Оставить в наличности один золотой и мелочь, остальное перевести на счет

Принято.

Привязать банковскую карту номер???????????????? к данному игровому счету.

Ожидайте, происходит проверка… Проверка завершена, привязка карты номер???????????????? к игровому счету оформлена.

После этих процедур я покинул отделение МБ.

Глава 7

Путь от банка до замка это прямая улица. Но я решил пройтись кружным путем. У этого желания была вполне определенная цель, заглянуть на рыночную площадь. Я не надеялся что-то прикупить. Цены у НПС кусались, а игроки предпочитали сдавать низкоуровневые поделки компьютерным персонажам, чем торговать на рыночной площади, так как времязатраты на такую торговлю были не сопоставимы с мизерностью прибыли. Была надежда на встречу с социалом-торгогвцем, те обычно отыгрывали свои роли хорошо. Но такие игроки предпочитали более крупные города с хорошо развитыми рынками и большим игровым онлайном. Пробежавшись по рынку убедился, что торгующих игроков нет.

Тут вспомнилось, что во многих графствах есть магазины работающие как в реальном мире комиссионки. Вот если туда заглянуть, то есть шанс что-то по дешевке приобрести. Зачастую, на вот такой бэушный шмот, цены были даже ниже, чем по паре золотых за вещь. Но увы, что-бы узнать есть или нет в таком магазинчике нужная вещь придется мотаться в столицу графства. Играй я магом ветра или саммонером воздуха, да хоть арбалетчиком, такая поездка несомненно имела смысл. Но вот мой класс был очень специфичен, и скорее всего на него никто не крафтит вещи, а выбитое с мобов, предпочитают сразу продать НПС, чем ждать когда их вещь выкупят в комиссионке.

Приценился к монашескому комплекту одеяния, на двадцать четвертый уровень. Облизнулся, но стоил он почти пятьдесят золотых! Да и бонус в основном давал на дух или его регенерацию. А сейчас в моей прокачке случился временный переизбыток Духа. Вызван он был тем, что я развивал всего одно боевое умение. И дело было не в том, что таких умений больше не было. Были, но все они в той или иной мере мне не подходили. Я создавал узкоспециализированного персонажа и дорожил каждым поинтом в умениях, что бы достигнуть одной из своих промежуточных целей, а именно стать лучшим антимагическим танком мира.

Еще мне понравились браслеты дающие плюс три к рукопашному урону, но я знал, что такое можно получить по квестам. Присматриваясь к схемам вязания в специализированной лавке, увидел один рецепт на монаха. Это была вязанная повязка на голову, с магическим орнаментом, руны Кью. Эта руна очищала разум и увеличивала силу атак основанных на духе на четыре процента. А это значит, что с ней

мой «Удар духа» будет сильнее на те же проценты. Что соответственно увеличит мою агрогенерацию, а общий ДПС поднимет процента на два. Вот вроде мелочь, но несколько таких «мелочей» и мой персонаж сможет пройти там где без них бы путь ему был закрыт.

— Уважаемая майстари[7]. — Поклонившись продавщице вязальной лавке, прерываю её рукоделие. — Вы не подскажете, а сколько стоит рецепт, ой простите вот эта схема узора и какая прядь на неё нужна.

— О! Редко я вижу воина выбравшего столь успокаивающую профессию. — Оживляется эльфа, окинув меня своим лучезарным взглядом огромных глаз. — Эта схема стоит недорого всего семьдесят серебра. Никто не покупает, вот и лежит она тут уцененная. — Покачивает своей прекрасной головкой рукодельница. — Но вот с нитями немного сложнее. Основа обычная шерсть, лучше собачья, еще лучше волчья. А вот узор плести надо шерстью ламы, пропитанной соком травы табарака. Но не беспокойтесь, все это у меня есть.

Пригляделся к рецепту:

> *Схема вязания предмета «Повязка малой концентрации».*
>
> *Необходимое условие для изучения: ранг 21 в профессии «вязание».*

Не так и безнадежно, у меня уже почти девятнадцать. И если купить новую схему, с новым обычным орнаментом, то за часика два можно будет ранг до нужной величины поднять.

— Спасибо за консультацию. Жаль пока эта схема для меня чрезмерно сложна. Но может у вас есть что-то для меня подходящее?

Показал эльфийке свои схемы и многострадальный шарфик на котором я все это испытывал.

— Вот это я умею. Может вы подскажете мне какую схему, что бы я быстрее рос как профессионал в полюбившимся мне деле?

— О! Я думаю вам не надо пока никаких новых схем. Просто вам пора перейти на более сложные формы, прекратите пока пробовать сделать шарф, попробуйте усложнить себе задачу, свяжите носки или варежки, а потом попробуйте перчаточки.

> *Вы получили ценный совет, ваш ранг в профессии «Вязание» увеличен на 1 единицу.*
>
> *Текущий ранг профессии «вязание»: 19.*

— Благодарю за науку, майстари. — Кланяюсь в пояс. — Тогда я прикуплю у вас просто три мотка овечьей шерсти. И как только мне станет по плечу схема повязки, я сразу к вам загляну.

— О! Всегда рада помочь тем кто выбрал моё любимое занятие себе в профессию. — Отсчитал деньги и получил свой заказ.

— До свидания, госпожа. — Еще от одного поклона моя спина не сломается.

Кажется мне все больше и больше нравится быть высоким эльфом в мире Трона. Все же эта раса имеет все преимущества лесных, но у них нет такой зацикленности на защите природы, как у старшей ветви. По сути единственный «недостаток» высоких это чрезмерная вежливость в общении. Многие считают это снобизмом и высокомерием, но мне так даже нравится!

В общем, этот крюк, по рыночной площади, оказался даже полезным.

Перед замковым мостом, я остановился. Тут было две огромных доски объявлений. На правой висели объявления от игроков к игрокам, в основном различные рекрутские объявы, что то вроде.

> *«Клан „Северные волки“ объявляет набор рекрутов. Требуются саммонеры массивных форм и арбалетчики, так же всегда будем рады хиллерам и баферам. Требования к кандидатам ежедневный онлайн от 3-х реальных часов и желание достигнуть высот в ПВП контенте».*

В общем то что есть в любой многопользовательской РПГ.

Слева же висели объявления от властей. Своеобразный, обновляемый лист заданий. Отсеял одиночные квесты, за них мало опыта и плохи награды. Так же пропустил задания рассчитанные на партии из четырех и более игроков, там наоборот награды и опыт были изумительные, но ждать набора пати можно было часами. А вот квесты рассчитанные на двух или трех игроков это то, что мне надо. Подобрал по своему уровню такие задания, поставил на них пометку, что я ищу пати на их выполнение и уселся на лавочку под раскидистым дубом, что рос неподалеку.

Что мне там советовали? Носки связать? Что ж буду пробовать.

Связать носки оказалось не такой простой задачей, как мне показалось вначале. Шарф это вот действительно просто, ведь он фактически просто полоса равной ширины, вошел в ритм и вяжи

себе, а тут было немного иначе. Но, что удивительно, данный процесс увлек меня очень серьезно, даже счет времени потерял.

— Аллоха! Ты Тот`Нхат?

Поднимаю глаза, от на половину законченного носка, и вижу перед собой игрока высокого. Наверняка японец или фанат аниме, только они создают персонажей с бело-пепельными волосами, за другими я таких извратов не наблюдал.

— Да.

— Я Сарис Вон, маг воздуха, двадцать третий уровень.

То, что он именно маг воздушник, было видно по посоху с руной молнии на навершии.

— ТоТ`Нхат, монах идущий по пути аскета. — В этом месте у моего собеседника изрядно расширились глаза. Ну вот очередной игрок принял меня за мазохиста, а впрочем плевать. — Двадцать первый уровень.

— О как! То есть реально можешь агро держать?

— Умею немного. — На моей ладони появляется значек достижения о прохождении «Пещеры огненных фамильяров».

— Это что? — Вот черт, зря я понтовался, перед мной видимо новичок в игровом мире.

— Это значит, что я уже танчил инстанты.

— А! — Он сделал вид, что понял, но судя по всему это мало что ему сказало. — Так ты взял квест на «Вепря разорителя»?

— Собираюсь взять, когда найду партию

— А! Ну да, ну да. Так я бы то же его выполнил.

— У тебя специализация разовый урон или доты?

— Что?

— Значит разовый.

— Это как?

— Молнии в умениях качаешь?

— Да!

Ну, я и не сомневался в его ответах. Мало кто из новичков берет специализацию в магии которая действует не мгновенно, а за промежуток времени. Вот только вопрос, мне такой нуб нужен? А с другой стороны, какая по сути разница, ему то делать ничего и не придется, знай будет свои молнии в цель кидать и все. На крупных и живучих мобах выгоднее иметь напарника с дотами конечно, но не до жиру. И так уже час наверно прождал.

— Пошли тогда подтвердим задание.

— Но нам еще один нужен!

— Зачем?

— Написано же, что рекомендуют выполнять это задание тремя игроками.

— На заборах то же много чего пишут.

— Что? — Видимо русский юмор ему не понятен.
— Пошли говорю, вдвоем справимся.
— Точно?
— Точно-точно, — киваю я.

Вы создали группу.
Вы предложили вступить в группу персонажу Сарис Вон.

— Что это!? — Его выкрик заставляет меня скрежетать зубами.
— Ты квест выполнять будешь?
— Да!
— Так принимай моё предложение.
— А! Да! Конечно.

Персонаж Сарис Вон присоединился к вашей группе.

Ох, намучаюсь я с ним!
Подошли к объявлениям, что ж понятно, почему этот маг выбрал именно этот квест, там одна из наград, на выбор за его исполнения, шляпа мага на плюс к магическому урону.

Задание «Вепрь-разоритель».
Описание: В лесах Та ос Даро, много кабанов и эльфы относятся к ним с любовью. Но есть такие звери, которые пользуясь безнаказанностью, начинают творить непотребства. В локации «Сапфировая роща» объявился вепрь, что в охоте за желудями, подрезает своими клыками дубовые корни. Задача убить этого кабана. Вы должны выполнить это задание не позднее чем через час, иначе за этим кабаном будет отправлена баронская дружина.

Принять.

— А где это «Сапфировая роща»? — Этот Сарис видимо вообще ничего по игре не читал.
— Пойдем к такси. Они знают.
— Хорошо.
Хорошо, что этот новичок оказался не из разговорчивых. А то я бы замучился объяснять прописные истины, которые легко выясняются при просмотре туториала.
— Мастер. — Обращаюсь я к магу воздушных пузырей. — Когда отправление пузыря в «Сапфировую рощу»?

— Минут через семь.

— Спасибо. Я знаю у вас можно купить подробную карту баронства?

— Так и есть.

— Сколько она будет стоить?

— Двадцать три серебра и семь десятков медях.

— Будьте любезны.

Внимание. Ваши карты обновлены.

— И ты бы себе карты купил. — Оборачиваюсь к Сарису.

— Не-е. — Отрицательно машет руками маг. — Я квест этот сделаю и свалю из этой песочницы!

— Как знаешь.

Почему большинство игроков рвутся на высокоуровневые локации? Опыт прокачать быстрее? Ой, далеко не факт, что так и произойдет. Так как, да, опыта там за задания больше дают, но выполнять их намного дольше по времени. Плюс профессии на начальном этапе там прокачивать сложнее. Нет, если у тебя есть поддержка в виде гильдии или клана, такой подход оправдан только вот думаю, у этого игрока такой поддержки нет.

— Ты чего это? — Удивляется маг, заметив что я достал спицы и продолжил вязать этот многострадальный носок.

— Прокачивать профу всегда полезно. — Объясняю я свое поведение.

— А вот я не выбрал еще ни одной профессии. — А потом приняв независимый вид, продолжил. — Я читал, что их быстрее прокачать на высоких уровнях, когда есть финансы и тебе больше доступно.

— Да, да, конечно.

Он в чем-то прав. Только вот быстрее не значит эффективнее и затраты финансовые не сопоставимы. А уж добывающие профессии качать на высоких уровнях с нуля вообще жуть. Ведь не интересно бегать хайлевел персом по нуболокам[8]. Да и многие забывают, что на высоких уровнях у игроков есть и другие заботы, которые отнимают время.

Вскоре мы загрузились в воздушный пузырь и через еще семь минут уже были в локации «Сапфировой рощи». Центром этой локации был инстант заброшенных сапфировых шахт. Мне сюда было рано, минимальный уровень здесь двадцать пятый, для входа в пещеры. Поселение было одно, небольшой торговый пост, возникший на месте шахтерского поселка.

Карта. Вывод указателя на квест «Вепрь разоритель».

Такая опция доступна если точка выполнения задания известна нанимающей стороне. Ну и конечно если у вас есть карта нужной местности.

— Ты куда? — Окликаю Сариса, который пошел в противоположенное указателю квеста направлении.

— Да вот посмотреть хочу чем торгуют на торговом посту.

— Оно тебе надо?

— В смысле?

— Тут торгуют, шкурками, рудой, травами, была бы у тебя крафт профа, твой интерес понятен, но без проф то тебе зачем туда?

— А? Что правда? Только ресурсами?

— Еще инструментом для профессий, кирки там, лопаты с молотами..

— Понял, понял! — Его лицо скривилось в гримасе отвращения.

Ох, что-то подсказывает, что данный игрок к добывающим профессиям относится крайне отрицательно. но, впрочем, это его личное дело, расспрашивать его об этом, я не собираюсь.

Я отговорился тем, что мне надо собирать травки и шел немного позади мага, только иногда указывая ему направление. Нет, я и правда собирал по пути травы, но главная же причина такого моего поступка была в том, что у него как и у любого боевого мага было прокачано восприятие. То есть в случае опасности он её обнаружит первым. Нет, я не думаю, что он способен справиться с какой либо серьезной угрозой, но заметит он её точно первее меня, что даст мне определенную фору при побеге.

Не то, что бы я так боялся ПК-игроков, но опаска была. В монорасовых государствах вообще чистые, без смысла ПК редкость, это в основном напасть обычных королевств.

До небольшой рощицы молодых дубков, цели нашего задания, мы добрались без происшествий, всего за восемь минут ходьбы. И это с учетом того, что я отвлекался на сбор трав, цветов и грибов.

— Пришли, будем ждать.

— А если вепрь не появится?

— Как это не появится?

— Ну вдруг его кто убил уже?

— Если бы его убил кто у нас бы задание аннулировалось.

— А вот я играл в «Скайрайндари». — Это была одна из многих виртуальных ролевых игр. — Там вот модно было три часа добираться до места квеста, а потом узнать, что твоего моба квестового, уже кто-то убил!

— Это «Трон», тут много условностей.

— Это как? — О! Боже! Он мне уже надоел!

— А тебе не все равно? Как? Ждем, вепрь все равно будет!

— А если его кто иной убьет? — Вот же какой он настырный.

— А, что, тут есть кто-то еще? — В недоумении оглядываюсь.

— Нет! Но а вдруг вот взяли мы квест на моба, а его кто-то убил.

— Это квестовой моб, его только мы убить можем. Точнее другим игрокам его убить будет тяжелее в десятки раз и их предупредят, что это моб квестовой.

— Что за бред, в других виртуальных играх, все более похоже на реальность. — Что ж он так недоволен то!?

— Тут не реальность.

— Странно.

Вот интересно, а ему в этом «Скайрайнадари» было интересно играть, без этих условностей? Как представлю, добираешься до места задания и опа, а его уже кто-то выполнил! Это ж от злости можно саркофаг сломать! Нет я понимаю, когда задание тендерное, то есть с пометкой кто первый выполнит, тут ты сам как говориться знаешь на что идешь, но что бы все квесты такие!? Ну их эти, обычные виртуальности, мне как-то насквозь сказочный и полный условностей Трон милее.

— А долго ждать?

— Ты по сторонам смотри. Сковырнет хоть один дуб, нам опыт порежут!

— С чего ты взял такое?

— С того, что в мире Трона надо уметь читать между строк. Написано же было, количество опыта в зависимости от успешности выполнения задания.

— Да, что за условности! Почему я должен догадываться, что такое чистота выполнения задания? Почему сразу все не прописать?

— Потому что. Такой тут мир.

— Но!..

— Заткнись! Вон он!

Он так заговорился, что я первый заметил вепря, что зашел на территорию рощи.

— Стой сзади, вперед не лезь.

— А если тебя убьют?

— Возродимся у торгового поста и придем снова.

— А если… — Вот тут мне надо было посмотреть на него и выслушать, но он мне настолько надоел, что я его заткнул.

— Хватит! Он приближается!

Что бы избавится, от назойливого мага, кинулся на встречу

вепрю.

Хорошо, что Сарис уже когда то играл в многопользовательские РПГ, он не стал кидаться молниями сразу, а дождался пока я не вступил первым.

— Кю!

Летит мой удар в бок копающегося в дубовых корнях кабана.

Тот сразу забывает о поисках еды и кидается на обидчика. Тут главное не отпускать его от себя. Не давать ему разорвать дистанцию и ударить с разбега. Поэтому наплевав на ДПС хватаю вепря за щетину на шее и бью его одной рукой. Его здоровенная туша, килограмм на сто пятьдесят, с легкостью возит меня по рощице.

Этот моб имеет слабую обычную атаку, если не бьет конечно с разбега, но запас его жизни огромен для существа его уровня. Хорошо, что Сарис вроде как даже отлично выполняет роль демагера, раз за разом посылая в вепря разные виды молний.

Не будь моего физигнора, то без хиллера в этом задании ловить было бы нечего. Но благодаря моей способности мы уверенно справлялись. Когда ХП монстра упал уже ниже половины его бара, падение молний вдруг прекратилось. У него, что мана закончилась? Только этого не хватало!

— Погоди! Вы так носитесь тут! Я кое что придумал! — С криком радости орет Сарис.

Чем он там занят, что ему не до кастов? Ведь все так отлично шло! Ну возит по роще меня этот кабан и что с того то? Я же живой и умирать пока не собираюсь, хотя возможно со стороны, это и выглядит удручающей картиной. Но у него же должен быть бар моей жизни перед глазами быть. Жаль, перед моим взором всё прыгает и я не вижу, что он там задумал.

— Ого! Получилось!

Откуда доносится этот вопль, мне не понять, только что эта жирная скотина садануло мной о пенек. Да так саданула, что я еле удержался за его шерсть.

— Кю!

И опять на вепря посыпались молнии. Ну вот это уже лучше!

— Тупая игра! — Орет Сарис.

С чего он так решил?

— Я эти квесты соло выполнять теперь могу!

Это он о чем?

— На этом дереве меня ни один кабан не достанет!

Он что на дерево залез?!

Он идиот что ли? Пытаюсь крикнуть ему, что бы немедленно слезал. На дерево залез! Умник! То же мне! А из двадцати

миллионов пользователей, до него играли только одни идиоты, что до столь простого поступка не додумаются? Так что ли?! Конечно админы давно пофиксили такие дыры.

— Сле-е-е-з-а-п-ф-ф-ф.

Стоило мне открыть рот в крике, как туда тут же забился мох. Именно в этот момент, кабанчик решил протащить меня лицом по траве.

— Я круче всех!

Орет, видимо с ветки дерева, Сарис Вон.

Ну да «круче», правда это не на долго! Вот же послала мне судьба в напарники дурака! Мало того что дурака, так еще самая опасная из их разновидностей! Дурак инициативный. Которые по моему мануалы в принципе не читают! Такие игроцкие приемы давно вычищены разрабами.

В каждой локации, в каждом месте, где есть возможность забраться и быть недосягаемым для мобов, программно подсажен дух местности. В деревьев подсажены дриады, что бы по ним никто не лазил с целью убийства монстров, в скалы духи камней. И эти духи места, вас попросту вышвырнут с читерской позиции, в тот момент когда игрок пытается с этой позиции нанести вред мобу. А могут и убить. Причем уровень игроков не важен, хоть двухсотый, так как духи места это по сути маленькие боги. Вот если вы купите топор и срубите дерево, дриаде будет все равно, а вот если вы заберетесь на это дерево и будете использовать его в качестве недосягаемого для мобов места обстрела, то вас ждет печальная участь. При этом духи места таким образом защищают только мобов. И то, только в условиях, когда обитающий в местности моб, не может физически добраться до игрока или покинуть опасную зону, избежав безнаказанного обстрела, в следствии каких-либо причин.

Причем все это объясняется не только в мануале, но и в начальных квестах. Ладно я эти квесты пропустил, я хоть удосужился все прочесть. Но он то! Не только не читал ничего, но и обучающие задания проигнорировал!

— А!! — Полный паники выкрик Сариса, подтвердил мои опасения. — Что это! А-а-а-а-а! Уйди от меня. Отстань! Ты кто такая! Эй, прекрати! Уйди дура! А!А!А! Убива…

Внимание. Персонаж вашей группы Сарис Вон убит дриадой.

Тьфу! Он её еще духа места оскорблять начал, точно идиот, просто бы спрыгнул и жив остался, но нет, надо языком помолоть!

Хорошо, что у вепря четверть ХП осталась. В этот момент я

очень пожалел, что не прокачивал чистых ДД умений.

Инвентарь!

И срочно выпить баночку жизни. Хорошо, что я не даю зверю себя скинуть. Не будь у меня свободных от оружия и щита рук, ни за что мне не справится с этим монстром в одиночку. А так одной держусь за шкуру, второй бью. И все же не смотря на всю глупость Сариса, он свое дело сделал. Мне соло было бы не под силу выполнить это задание с самого начала. Что бы делать такие квесты в одиночку, мне сперва стоит хорошенько приодеться. Но я все же не совсем обычный игрок и у меня получается добить этого вепря, не смотря на то, что я остался один.

Подобрал один из клыков кабана, это требовалось для доказательства того, что квест выполнен.

Подумал выкинуть Сариса из группы и раскидать остальные клыки, что бы он не смог выполнить задание. Но решил, что мне хватит того, что я исключу его из пати и занесу в свой черный список. А с квестом он все же помог и пусть ему его засчитают. Поразмышлял над тем, что бы поставить ему минус репу, но он же из тех кто мстить за это будет. Кляузничать, на форуме рыдать и так далее. Оно мне надо? Ну их, этих инициативных дураков, опасны они и непредсказуемы.

До окончания времени, на выполнения задания, оставалось еще минут двадцать, когда я подошел к НПС, что выполнял роль стража при мосту. Он же по совместительству принимал выполненные задания, относящиеся к юрисдикции дружины у игроков.

— Уважаемый хольхо[9]. — Прерываю созерцательную медитацию стража.

— А!? — Он явно был готов нагрубить мне, за то, что я прервал его сосредоточенность, но разглядев во мне монаха, он удержал свои эмоции в узде и ответил с легким поклоном. — Чем могу помочь служителю Матери?

— Я отчитаться о выполнении задания. — И протягиваю ему кабаний клык.

Внимание. Вы выполнили задание «Вепрь-разоритель».

Оценил сколько опыта я получил за него. Хм-м-м. А что, еще два таких квеста и я уже двадцать второй! Групповые задания стоят того, что бы их делать. Мне бы еще в пару, адекватного игрока, ух-х я бы развернулся!

— Замечательно, что ради такой мелочи нам не придется посылать дружину. — Рассмотрев клык, говорит НПС.

Внимание, отношение дружины баронства Та ос Даро к вам улучшилось.

Вот собственно по этому, мне эти задания и интересны.

— Награду получишь у интенданта. Он вон там! — Высокий эльф в серебристой кольчуге посылает меня в направлении одного из зданий, что находятся рядом.

— Спасибо, многоуважаемый хольхо. — Поклонившись оставляю стражника одного.

За это задание можно одну из четырех вещей на выбор. Меня из этого многообразия интересуют только шаровары. Они дают плюс к жизни и скорости её регенерации, а так же имеют модификатор уворота в тридцать единиц. Этот модификатор на моем уровне дает примерно плюс полтора процента к вероятности увернуться от атаки равного мне по уровню моба или персонажа.[10]

И цвет у этих шаровар был подходящий для меня, а именно темно зеленый. Я собирался выдерживать именно зеленую гамму в своих одеяниях, подчеркивая тем самым, что являюсь послушником Уары. Отыгрывать выбранную роль, мне после случая с леди Софаласи казалось очень полезным занятием! Тем более, я же ношу только ткани, а их при желании можно легко перекрасить в нужный цвет, если конечно оттенок ткани не составляет часть магического узора, что дает бонус!

Случай с Воном показал, что меня впереди ждут несколько очень занимательных часов.

Получив брюки, переоделся. Что ж вот и четвертая шмотка по уровню, первыми тремя были четки, приносящие не самый мне сейчас нужный дух. Но это скоро измениться, на двадцать втором уровне мне будет доступно новое боевое умение, как раз то, что мне необходимо и каждая единица в духе вновь станет ценной.

Так, надо немного подкорректировать свои планы. Искать напарника, просто поставив галочку в объявлениях, оказалось не столь действенно. Наверно дело в том, что Та на Ру в качестве место рождения привлекает в основном социально ориентированных игроков, тех кто желает отыгрывать роль высокого эльфа и жить в игре среди таких же.

— Эй мелкий! — Окликаю играющего с маленьким воздушным пузырем эльфенка. — Подойди

— Да? — Дети даже у эльфов это дети, вот и у этого мальчонки сбитые коленки и немного надорванная рубаха. Будь он человеком, то я бы оценил его возраст в одиннадцать лет.

— Денег заработать хочешь?

— Сколько? — Вот сразу и забыт воздушный пузырек, что теперь сиротливо болтается привязанным на веревочке.

— Десять серебрянок.

— Тебе что, сьют[11], украсть чего надо, так это не ко мне. — Насупился, щеки надул, но не уходит. Денежка на сладости любому мальцу интересна.

— Нет, надо по рынку бегать и кричать то, что накажу.

— Зазывалой работать что ли?

— Ну да, зазывалой.

— Тогда десять серебрушек за полчаса!

— За час!

— Договорились! — Чувствую, он меня надул. Но мне самому ходить и орать лениво, я лучше по вышиваю. — Чем торговать будешь?

— Это не важно, ты главное запомни, что кричать надо. И если кто отзовется ко мне приводи. Как приведешь того кто мне по нраву будет еще десять себрянок сверху дам.

— Договорились. Что кричать?

Когда я ему объяснил, то увидел полный сомнения взгляд мальчишки.

— Сьют, а это точно не проклятье какое?

— Нет, я же служитель проматери Уары. Это не проклятье, тот кто мне нужен, тот поймет о чем речь.

— Ну ладно. — Он все же с некоторой долей опасения немного отодвинулся от меня.

— Все точно запомнил?

— Да-да, на память не жалуюсь!

Отпустил паренька, а сам принялся доделывать свой первый носок, будь он не ладен! Через пару минут громкие крики мальчишки, стали слышны даже около замкового моста.

— Танк заинвайтит эрьдэдэ для дуопати по групповым квестам, желательный левел для дамагера двадцать-двадцать три, саммонеров просьба не беспокоить.[12].

Ну вот, надеюсь, я ему не зря деньги заплатил и на его крики кто-то обратит внимание. Главное, что для совсем нубов эта фраза останется непонятной, а как из тех, кто разберет галиматью эльфенка, выбрать более-менее знающего, я уже определился.

Первый, кого привел эльфенок, отсеялся сам собой, его первые слова, как только он меня увидел, были:

— А где твоя броня, ты же танк?!

Я его вежливо попросил удалиться. Намекнув, что нам немного не по пути.

Второй приведенный глупых вопросов не задавал, но тест не прошел и я с ним так же распрощался. Мне почти все равно

сколько эти поиски продлятся, мне вязать научиться не менее полезно, чем уровень получить. Апнув профу до двадцать первого ранга, сходил и купил рецепт на повязку, а так же к нему и все необходимое.

Третий кто пришел, заставил меня усомниться в адекватности людской, так как был саммонером. Я прочел ему небольшую лекцию, по поводу того, что надо уши чистить. Мне не хотелось толкаться у моба с призванным кем-то воздушным элементалем, на низких уровнях эти элементы тупы и неповоротливы. И вообще саммонер это соло класс, им привычнее и удобнее качаться одиночками. Точнее в паре игрок плюс призванное этим игроком существо или существа.

Надо сказать, что те игроки кто выбрал отыгрывать воинские специализации, в их числе было много тех, кто избрал именно саммонеров в качестве своего альтерЭго. Если верить статистике, две трети магов в мире Трона, это саммонеры! И дело тут в боли. Саммонером воевать проще всех. Точнее за них воюют призванные ими существа, а игрок только бафает и лечит призванных существ. То есть боль в бою игроком не ощущается и почти у всех стоит опция «мгновенная смерть», которую они активируют после гибели призванного существа. Удобно, и воевать можно и боли нет. А так же саммонеры самый неприхотливый к амуниции класс, что делает их прокачку самой дешевой. По этим причинам данная специализация самая популярная из всех, не смотря на то, что они хоть чуть-чуть, но все же уступают иным воинским и магическим классам в эффективности. Не будь у меня игноров, то для своей цели я бы выбрал именно класс саммонера, так как позволяет прокачиваться одиночкой так же эффективно, как другие это делают в пати, ну, если знать и уметь конечно. Но, вот мои игноры для данной специализации не нужная совершенно вещь, так как при убитом существе призыва, саммонер не жилец, слишком он беззащитен, без прикрытия призванного.

Четвертый оказался вполне вменяемым, но его репутация была минус семь и прочтя комменты к ней, понял что это юный ПКшник, что во время группового квеста выходит из пати, и добивает бывших сопартийцев, забирая с них выпавшие деньги и предметы.

— Не! Ты на репу не смотри! Я исправился, вон видишь стражники не нападают на меня, значит я встал на путь исправления!

Это он пытался меня убедить в том, что он белый и пушистый, но я ему не поверил и занес на всякий случай в лист тревоги, и распрощался с ним. Если данный персонаж будет

обнаружен рядом, у меня в интерфейсе сработает тревога. Что ж кругом одни неадекваты то?

Я уже связал треть повязки, и поднял профу до двадцать третьего ранга, как наконец мне улыбнулась удача.

— Это ты напарника ищешь?

— Да.

— Танкомонк, правильно понимаю? — Спрашивающий выглядит вполне обычно, для игрока нужных мне уровней, разве что волосы у него слишком коротко подстрижены для нормального эльфа.

— Угадал.

— Я маг облачник.

Это трудный класс. В отличии от обычных магов молний, он наносит не мгновенный урон, а растянутый во времени, основу его арсенала составляют доты, а не ударные касты. Это очень хорошо на живучих и «толстых» мобах, но плохо если ваш противник сильно бьет, а ХП у него мало. Это значит, что данный класс раскрывается тем сильнее, чем дольше длиться бой. Что в обычной одиночной прокачке совершенно не эффективно. Зато облачники желанные члены любого рейда, те из них кому хватит воли и усидчивости прокачать конечно такого персонажа, до этих рейдов. Идеальный напарник для группового квеста. Только бы он не оказался очередным дятлом!

— Подходит. — Киваю я. — На групповых квестах твой ДПС раскроется.

— Это я знаю. Даже часа четыре назад объявления вешал, так не набирается партия.

— Сам мучаюсь.

— Нас двое, теперь будет легче искать. Я видел тут парочку хилов двадцаток, что бы пати была полной. — Полной пати на жаргоне называют группу состоящую минимум из трех персонажей, в полной пати обязательно наличие танка, дд и хиллера.

— Нет, нам хил без надобности.

— Да?

Вот тут ключевой момент этого своеобразного собеседования. Протягиваю ладонь вперед, что бы он её видел и вывожу на ней визуализацию достижения за «Пещеру огненных фамильяров».

— Фь-ю-ю-ю-ть! — Удивленно присвистывает воздушный маг. — Впервые вижу такое, но читал, что выполнить этот ачив невероятно трудно.

— Правильно читал. Так что я справлюсь без хила. — Уф-ф-ф, тест пройден, передо мной точно не нуб, а грамотный игрок,

возможно как и Хамисар из рерольщиков, что мне только на пользу.

— Отлично! Барис Корн, двадцать второй левел.

— ToT`Нхат, двадцать первый — Мы пожали друг другу руки.

Я кинул пати Барису и расплатился с эльфенком-глашатаем.

Первое задание, мы взяли на доставку магического кристалла в дальний гарнизон. Пришлось повозиться, так как дорога была не простой и нам на пути изрядно мешались различные чудища.

Вторым выбрали задание, успокоить проснувшегося земного элемента. Тут оказалось проще, надо было просто побить его, что бы тот опять впал в спячку «зализывать раны».

Игра в группе с Барисом была легка и непринужденна. Он оказался знающим и умеющим игроком. Точнее он был даже реальным лидером в нашей пати, так как о игре знал намного больше меня и знал это не из гайдов, как я и предполагал он уже играл в «Небесный Трон» ранее.

Пока мы летели в пузыре на следующее задание, немного разговорились.

— Кем раньше играл? — Спросил Барис.

— Воином человеком. — По сути я не соврал, так как именно этим персонажем и собирался играть до бана.

— А что рерольнулся?

— Да, класс разочаровал. — Увильнул я от прямого ответа. — А ты?

— А я раньше отыгрывал друида, гильда была не из последних. Но ввязались в конфликт с одним из топ кланов Леса, местные на их сторону стали. В общем наш замок с землей сравняли и охоту устроили. Глава моей гильды как и все руководство сдрейфили и рерольнулись или сбежали, ПВП отдел так же поджал хвост. А клан врага повесил за каждого из нас награду. В общем житья не стало. Мог уйти сюда в Та на Ру тут бы не достали они, или вообще свалить куда подальше, но, если честно, как-то лесные эльфы у меня теперь ассоциируются с поражением.

— А что решил в облачника?

— Так эльф все же, привык пусть и высокий. К тому же по ДПС на хай левелах они чуть ли не лучшие ренж ДД, во многих сетапах.

— Это-то да.

— А ты чего в монахи-аскеты подался?

— Да вот, зал Героев манит. — Улыбаюсь и говорю только часть правды.

— Да, это манит многих, но не многие даже до твоего уровня докачиваются.

— А то я не знаю?

В общем, пообщались, получше узнали друг друга. Я пополнил свой френдлист Барисом, он поступил так же, занеся меня в свой список друзей.

Это третье задание оказалось полнейшей чепухой. А точнее нам повезло. По задаче мы должны были набрать воды из целебного источника и принести к замку. Беда в том, что источник был в пещере, пещере обычной, а не инстанте. И в этой пещере водились монстры. То есть что бы набрать лечебную воду надо было этих монстров победить. Но когда мы пришли на место, то увидели, что всех мобов недавно кто-то уже перебил, а респавн еще не произошел. И мы совершенно без помех набрали флягу и вернулись, за весь квест не встретив ни одного враждебного моба! Всегда бы так, но конечно, такие случаи единичны. Сдав этот квест, я получил уровень и смог выучить новое боевое умение.

Вы изучили новое умение «Укрощение стихий».

«Укрощение стихий»:

Условие применения: персонаж без оружия.

Действие: Наносит цели повреждение силой духа равное среднему значению вашего урона. Игнорирует любую броню и сопротивляемости цели, кроме божественных защит и базовых характеристик.

Бонус: Заклинания и способности цели основанные на манне или духе ослабляются на 1 % за каждую вложенную единицу умения.

Затраты духа: 8 единиц.

Откат: 5 секунд. (6–1 от «быстрого духа»)

Влияние на другие умения: каждая единица в навыке «Укрощение стихий» усиливает все способности ветки монаха, увеличивающие агрогенерацию, на 2 %.

Коэффициент агрессии: урон умножить на 6.

Активация умения: Словесная команда «Рю» или жест (тут идет гифка с жестом).

Подтвердить выбор?

Подтверждаю.

Ну вот! Второй удар для танка, чьи основные противники маги, теперь в копилке моих умений! Был еще вариант взять «Круги Духа», это круговой удар по всем враждебным игрокам или мобам в радиусе десятка метров. Но, так как танчить толпы треша[13] — это не мой профиль, то я это умение проигнорировал. Хотя, если бы я качался в пати с АОЕ магами[14],

то это умение было бы основным в моем арсенале. В будущем я все же вложу пару единиц в «Круги Духа», что бы в малых инстантах вызвать огонь на себя, если нападет куча мелочи. А пока эта способность в мои планы не входила.

— Ты еще долго онлайн? — После того, как мы сдали квест и получили свои награды, спросил меня Барис.

— Думаю да.

— Мне на полчаса реала надо бы отлучится, а потом я бы еще часиков на пять-шесть был бы свободен и с удовольствием еще побегал бы с тобой в пати.

— Не вопрос. Новую группу искать не буду, мне есть чем заняться в это время.

— Отлично! Тогда не прощаюсь. — Барис взмахнул рукой и растаял в дымке дисконекта.

Искать кого-то для пати на полтора игровых часа, мне было лень, да и повязка её надо было закончить. Надо сказать, что из-за орнамента, вязание этого предмета было довольно сложной задачей для такого новичка как я. Так, что процесс меня захватил ничуть не меньше, нежели прокачка своего персонажа. Никогда не думал, что вязание мне может понравиться, но вот те нате, понравилось и еще как!

Спицы как крылья стрекозы мелькали в руках, а я думал, что если взять мелкую нить, и недельку свободного времени, то возможно вот так связать и полный комплект монашеского одеяния. Не уверен правда, что он будет удобнее чем сделанный из ткани, но зато я буду на полном самообеспечении, по обмундированию. На низких уровнях, такие время затраты конечно неприемлемы, но потом, кто знает, может недельные затраты времени для получения какой либо вещи, мне покажутся вполне вменяемым результатом.

— А вот и я! — Видимо завершив свои дела в реале, радостно сообщает о своем присутствии Барис.

— Минуты три подожди. Мне предмет завершить надо.

— Не вопрос, пойду посмотрю, что за квесты появились.

Мне и правда осталось совсем малость. Немного потрудился, и вот мой первый предмет с магическим свойством создан!

«Повязка малой концентрации».
Минимальный уровень 20.
Бонус: +4 % к урону от всех умений основанных на духе.

Отлично! Тут же примерил на себя и наклонился через парапет, что бы в чистейшей воде замкового ручья рассмотреть свое отражение. А ничего так, даже симпатично.

— ТоТ! Я посмотрел что-то ничего быстро выполнимого нет. Но есть тендерное задание любопытное. — Это подошел Барис после изучения объявлений и прервал моё самолюбование.

Тендерными заданиями назывались те квесты, в которых могло принимать участие неограниченное число игроков, но награду получал только тот кто выполнял задание первым.

— Что за задание?

— Да вообще странное. Баронство принимает у себя через неделю этап королевских гонок на каяках двойках. Они проложили трассу, вроде как даже обкатали её. Но барон хочет провести сегодня малую гонку среди жителей и гостей баронства.

— Что нам там делать? В ней победят хайлевелы или силовики. — Отмахиваюсь от предложения.

— Не все так просто. Трасса проложена по горным рекам. То есть по сути главное управление. А ты упоминал что у тебя ловкость десятка.

— Но у меня восприятие 3, я все камни соберу на горных речушках.

— Зато у меня десятка восприятии, какой я ДД без крита? Послушай из нас получится отличная пара! Я тебя уверяю. Плюс в трех рангах будет проводится гонка, до двадцать пятого уровня, до пятидесятого и без ограничений.

— Все равно, я не умею ничего!

— А это гонка среди любителей!

— Что нам стоит попробовать?

— Когда старт?

— Через два часа. Как раз успеем арендовать каяк и просмотреть маршрут с берега. Да и местных поспрашивать не помешает.

— Авантюра же.

— Там награда супер! Ювелирка различная на выбор! Плюс популярность у местных вырастет. Да и барон лично будет призы вручать. Поверь у нас есть шанс в победе на самом мелком ранге.

— Уговорил. — Популярность и засветится перед бароном, эти доводы мне показались очень весомыми!

Как говорили когда то давно, это был настоящий эпик-фэйл. Нет, в начале все шло изумительно. Стоило нам записаться на гонку, как нам бесплатно выдали каяк на время. То есть тратиться на пришлось. Найти фаната гонок среди НПС так же не составило никакого труда. Разговорить его о любимом спорте вообще было плевым делом. И вскоре о новой трассе мы знали очень много ценной и не очень информации. Беда в том, что никто из нас на каяках раньше не сплавлялся в реале. Впрочем в реале я и вязать

не умел, это кстати было основным доводом Бариса. Раз научился вязать тут то и грести научусь. Итог? Он прост: из семи экипажей мы пришли к финишу пятыми и то по причине того, что два каяка вообще разбились. Да и мы заканчивали путь без весел, так как умудрились их потерять на одной из быстрин. В общей сложности три часа игрового времени и море нервов были потрачены впустую.

— Не переживай. — Барису намного тяжелее чем мне, он искренне верил в победу. — Новое для нас дело, это закономерно, что мы облажались

— Да, закономерно. — Кивает напарник.

— Отыграемся?

— Ты о чем?

— Да вот еще одно тендерное для нашего уровня объявление.

Он оглянулся на доску объявлений.

> *«Замку требуется двадцать пар крыльев скружей. Время выполнения неограниченно. Награду получит тот кто первый принесет необходимое замковому интенданту. Если вы принесете крылья вторыми или позже, то можете их продать интенданту по договорной цене.*
>
> *Рекомендуемый уровень: от двадцать третьего. Рекомендуется выполнять это задание группой от двух и более игроков».*

— Хм-м, — в сомнении чешет затылок Барис.

— Принимай, это беспроигрышно!

— С чего вдруг беспроигрышно?

— Я же тебе рассказывал сколько пытался пати найти.

— А!?

— Я так думаю, что боевая группа в городе из двух или трех игроков только одна, это мы с тобой.

— А те что на каяках катались?

— Там все социалы были или смешанные команды.

— Точно?

— Я специально это отметил. Так что конкурентов на боевые тендеры у нас пока нет. Берем и валим!

> *Внимание, вы взяли тендерное задание «Крылья скружей, для интенданта».*

— А где эти скружи? — Не унимается Барис.

— Та самая пещера где целебный источник, из прошлого группового квеста.

— А ты откуда знаешь?

— Ты читал бы задания лучше, в том ясно говорилось: «остерегайтесь скружей, что живут у источника».

— Да? Там так и было написано?

— Смысл мне тебя обманывать? — Я и правда не понял его сомнений.

— Извини, что-то я не подумав ляпнул. Пошли!

Задание оказалось сложнее чем я предполагал. И все из-за того, что эти скружи оказались мелкими кусачими насекомыми размером с два кулака, что нападали толпами. Тут больше бы подошел танк с броней, которая бы очень сильно помогла от их малосильных, но очень частых укусов. Я опять выжил только благодаря физигнору. А еще хуже то, что целые крылья получалось собрать только с каждого пятого трупика. Пришлось чуть больше сотни этих стрекоз с жалами перебить, прежде чем собрали достаточное количество их крыльев.

Зато, после всех мучений, награда была по истине изумительной. А именно — коломо[15] зеленого цвета, с магическими рунами.

Предмет: «Коломо улыбки Уары».

Бонус: +5 % к силе умений на основе духа. +15 ХП. +20 духа.

Минимальный уровень: 20.

Этой коломо я заменил свое старое кимоно. Отличная вещь, на свой уровень!

А вот Барису не повезло, ему в награду предложили совершенно не нужный ему шлем, и он взял награду деньгами.

— Что возьмем, «Кровавые камни» или «Лесная тропа»? — Напарник в сомнении стоит около доски объявлений.

— Если честно, не нравится не то ни другое.

— Ну да «Камни», это утихомирить каменных элементов, много возни да и от воздушной магии они защищены хорошо. «Тропа» это проверить дорогу, между двумя торговыми постами. Я тут прикинул по расстоянию это сорок минут пешком и не известно, что нам встретится по дороге, плюс это задание тендерное.

— Ага, все скучно и награды не прельщают. Что делать будем?

— А не знаю.

— Давай тогда «Тропу». Я хоть прокачаю себе травника.

— Оки. — Согласился Барис.

Задание «Лесная тропа».

Описание: Между двумя торговыми постами в локации «Болота присти», проложена лесная тропа. Час назад на данной тропе пропал один из торговцев. Узнайте о его судьбе. Награду получит тот кто первый все разузнает.

Принять.

— Интересно, а этот торговец мог просто уснуть где-то по дороге? — Рассуждает в слух мой напарник. — Или его обязательно чудище какое съело?

— Ага, то есть ты думаешь, мы найдем мирно спящего эльфа, разбудим его и нам дадут награду?

— Ну, а почему бы и нет?

— Я вот не настолько наивен, и в халяву не сильно верю.

— Ну… А как же квест с источником, просто пришли и набрали. — Не унимается Барис

— Не думаю, что такое везение будет нас преследовать.

— А я вот оптимист.

Так мирно болтая мы добрались до первого из торговых постов в «Болотах присти». Поспрашивав смотрителя поста узнали, что ранее тут было тихо и никого сильнее обычных волков здесь никогда не водилось. Что прочем логично, так как локация была рассчитана на уровни от одиннадцатого до семнадцатого. А это значит, что нам по плечу был любой противник из всех кто мог облюбовать себе для охоты местную тропу.

— Не нравится мне все это. — Внезапно стал серьезным Барис.

— С чего бы это? — Не понял его я.

— Да вот, уровень этого торговца НПС как минимум пятидесятый, курьер что между двумя постами курсирует, так же должен быть явно сильнее местных мобов.

— Логично.

— А он пропал этот курьер. Что-то тут не то. И мне кажется не в волках дело. — Тянет маг. — Ладно, что думать пошли по тропе.

— Согласен.

Из-за размышлений Бариса мы старались быть очень аккуратны и осмотрительны. Впереди шел я, не смотря на то, что моё восприятие было очень низким. Зато мой бонус от десятки в ловкости, давал гарантию, что от первого выстрела или целенаправленного заклинания я увернусь.

Очень хорошо, что это была низкоуровневая локация, травы тут были соответствующие. А так как, в эту глушь мало кто из

игроков забирался, то мне как травнику тут было самое настоящее раздолье. Мы шли, вдоль тропы почти полчаса и я поднял ранг травника на два пункта, набрав изрядно дешевых трав себе в рюкзак.

— Стой! — Окрик Бариса заставил меня отдернуть руку от очередного ландыша, который я намеревался сорвать.

— Что случилось.

— Погоди. — Маг подошел ко мне и наклонился рядом с цветком. — Я правильно вижу или цветок примят к земле?

— Вроде да. — Не вижу в этом ничего необычного. — Ветер может быть.

— Нет, точно не ветер. Что-то тут не то. О, смотри! Вон еще примятость.

Будь неладно это низкое значение восприятия, то что Барис видит сразу, мне приходится вглядываться. И точно, некоторые цветы и травки были неестественно прижаты к земле. Маг опустился на колени и чуть ли не вынюхивает землю.

— Так! Восприятие мне подсказывает, что тут кто-то что-то волок, а потом заметал следы, подняв траву.

— Не нравится мне это. Звери следы не заметают.

— И я вот того же мнения. Может свалим отсюда? Чует мой филей, что тут бродит ПК, а мне шмотки и процент от опыта терять не хочется.

— Это не ПК, так как убит не игрок, а НеПиСь. Даже если это СК[16], то прошло больше часа, он наверняка свалил уже куда-нибудь.

— А ты прав. Если только он специально не убил торговца и ждет теперь тех, кто станет его искать.

Не смотря на то, что нахожусь в игре, от этих слов Бариса по спине пробежали мурашки.

— Нет. — Собравшись с мыслями, возразил я. — Если бы ты был прав, то такой ПК не озаботился бы заметанием следов.

— Точно, ему выгоднее что бы его нашли быстрее.

— Вот черт, не спросили, что вез караван из одного торгового поста в другой.

— А ты думаешь это важно?

— Да. Читал в «дурных советах для манчкинов». — Объясняю я. — Был там один совет, для тех кто собирается качать профы на старших уровнях, но не желает тратить деньги на это.

— И что за совет.

— Простой: ограбить торговый пост с теми материалами, что нужны для той профы которая выбрана.

— А что, такое и правда может сработать. Убил НПС торговца и забрал все что на прилавке, посты же в начальных локациях

почти не охраняются, вполне достаточно НПС уровнем старше чем те новички, что качаются в этой локации.

— Это не только может сработать, но и работает. Народ проверял.

— И что вот так безнаказанно убивают НПС?

— Если никто не видел и убийцу не нашли, то да, безнаказанно.

— Как представлю, что он за нами из-за кустов наблюдает! — Барис передернул плечами.

— Забей. Нет тут никого. — Успокаиваю напарника. — Убежал он давно. Ему нет смысла светится как ПК, мы же его имя узнаем наверняка, при смерти же говорится кто тебя убил. Зачем ему так подставляться?

— Да?

— Уверен.

Пройдя метров двадцать от тропы мы увидели уже явный след. А еще через пять десятков шагов, нашли труп эльфа, с тремя арбалетными болтами в груди. Его рюкзак был пуст, а карманы вывернуты. Так и есть ограбление. Судя по всему тут потрудился тот, кто собирался прокачивать ювелирку, так как по бумагам торговца, он шел с грузом горного хрусталя. А этот поделочный материал был очень нужен для быстрой прокачки начальных навыков ювелирного мастерства.

— Ну что ж, торговца мы нашли. — Чешет в затылке напарник. — А толку? Нам засчитают квест то?

— Я так думаю, надо забрать арбалетные болты. И сообщить на ближайшем торговом посту, о случившемся. А потом уже докладывать в замок.

— Думаешь наш рассказ засчитают за выполнение?

— А почему бы и нет? Мы же узнали, что случилось, а именно такая была цель.

— Ну-у-у-у, не знаю.

— А что думать, делать надо. Посмотри вокруг, может с твоим восприятием и найдешь что?

Барис начал описывать расходящуюся спираль, взяв за начальную точку труп эльфа. Но вот не думаю, что он что-то найдет. Так как если это был СК — арбалетчик, то думаю у того так же с восприятием все на высшем уровне и следы он замел грамотно. Ну если не идиот конечно. Увы, но скорее всего убийца НПС не был дураком. Все было сделано чисто. Даже слишком чисто.

— Ничего не нашел. — Подтвердил мои сомнения напарник. — В радиусе метров двадцати нет ничего, он как

испарился.

— Да, искать его бесполезно умная скотина. — Киваю я. — Вот посмотри на арбалетные болты. — Протягиваю Барису, что бы он их получше рассмотрел.

— Болты и болты, что не так? — Затем он принюхался. — И яда на них нет.

— Все так, только это болты от арбалета уровня от силы двадцатого.

— И?

— А то, что торговец был минимум сорокового левела, а значит убить его тремя стрелами путь даже двадцатого уровня, это нереально. — Озвучиваю я то, к чему пришел.

— Так как же его убили? Я осмотрел тело, никаких иных ран или магических ожогов не нашел.

— Мне кажется, что этот грабитель, стрелял из более мощного оружия, а потом вытащил свои болты и заменил их на эти, что бы замести следы.

— Зачем такие сложности? Тут что водятся сыщики?

— Стража несет и функции полиции, так что на дружинников свалится обязанность расследовать это дело. — Если я не ошибаюсь, то так и есть.

— О! Не знал! То есть будет самое настоящее расследование? — Глаза у Бариса чуть ли не на лоб полезли.

— Думаю даже два. Одно баронское, так как убийство произошло на его территории и втрое от гильдии торговцев.

— Это потому как убит торговец? — Просто киваю на этот риторический вопрос.

Забрав арбалетные болты, мы вышли на тропу и пошли в сторону ближайшего торгового поста, что располагался у одной из малых шахт, той самой где новички рудного дела добывают горный хрусталь.

Рассказали дежурному торговцу о нападении и убийстве, дождались прилета рейсового пузыря и полетели к замку. После того как мы все рассказали стражу у ворот, нам не засчитали выполение квеста, а попросили посидеть в помещении без окон. Барис даже начал нервничать, но не прошло и пяти минут как в комнатку зашел эльф в зеленом одеянии лесной стражи.

— Доброй жизни. — Приветствует он нас.

— Доброй, доброй. — Отмахивается маг-облачник, ему не нравится то, что нас просили ждать.

— И вам доброй жизни. — Привстаю и легонько кланяюсь, быть вежливым это даже приятно.

— Я глава лесной стражи Та ос Даро, Ларан Строжа. Расскажете мне, что вы нашли. — При этих словах НПС достал из

своего рюкзака лист бумаги, гусиное перо и чернила.

Что-то я уже был не рад, что взялся за этот квест. Допрос все длился и длился. И ведь не уйти, не послать всех. Как только пытаешься это сделать так выскакивает табличка оповещения, о том, что препятствие следствию понизит популярность в баронстве на две сотни единиц!

— И так. Правильно ли я вас понял. Вы считаете, что убийцей был один из ваших?

— Они не наши. — Тут же дистанцируюсь я. — Это как за преступление одного эльфа судить всех эльфов.

— Хорошо, согласен. Переформулирую. По вашему мнению убийца — дитя богов?

— Да.

— Эти арбалетные болты вы нашли в теле? — На стол легли сданные стражу болты.

— На первый взгляд именно эти. — Откуда я знаю точно, я же их не помечал никак.

— Точно они. — Барис подается вперед. — Вот я заметил, на одном из них скол, вот он. — Вот ведь я на такие мелочи внимание не обратил.

Этот своеобразный допрос продолжался еще минут десять, но в основном отвечал уже маг, он с развитым восприятием заметил больше деталей.

— Спасибо вам за помощь. Это уже второе убийство торговца за сегодня. Для наших спокойных мест это очень необычно. — Качает головой рейнджер. — У меня мало квалифицированного персонала, не хотите помочь в расследовании?

Доступно новое задание: «Помощь лесной страже Та ос Даро в расследовании убийства».

Награда, по результатам расследования.

Принять?

— У-у-е!!! Всегда мечтал быть сыщиком! — Как заорет Барис неожиданно настолько, что я даже икнул. — Я с вами, со стражей!

Отказать.

— А я вот откажусь. У меня есть свои дела. Извините.

— Ничего, я все понимаю. — Кивает Ларан.

— Э-э! — Барис немного расстроен. — Жаль, я думал мы еще поиграем парой.

— Увы, я не верю что вы кого-нибудь найдете.

— А какая разница? Главное я буду участвовать в почти настоящем расследовании!

— Возможно это и интересно. — У мага было столько задора, что даже мне захотелось поиграться в сыщика. Но это желание быстро ушло. — Но не для меня.

Мы пожали друг другу руки и разорвали группу. Жаль, но Барис сам выбрал новое приключение. И по правде, если бы я хоть немного верил в успех их дела то скорее всего так же присоединился бы к нему. Но вот не верю и всё, что они кого-то найдут, а тратить многие часы, просто для удовлетворения своего желания «поиграться в Шерлока Хомса», меня душит жаба.

— Спасибо, что помогли нам, доброй жизни. — Прощается со мной страж лесных троп.

— Удачного расследования.

Внимание. Вы выполнили задание: «Лесная тропа».

Уф-ф-ф. А я то уже подумал, что мне выполнение не засчитают. Жаль правда, что получил только опыт и немного денег. Попрощался и вышел из здания. Эх! А ведь если найти убийцу, то популярность подскочит заметно, да и расположение ко мне дружины выросло бы очень существенно. Но, вот этот трюк с низкоуровневыми болтами, он ясно намекал, тот кто все это сотворил продумал все до мелочей. Но больше всего обидно потерять грамотного напарника. Это просто подстава какая-то. Еще раз нанять парнишку, что бы он поработал зазывалой? Даже не знаю. Мне бы еще две три вещи по уровню, и задания на двоих я легко осилю соло. Реально обидно, как же не вовремя произошло это «убийство» НПС.

Плохо то, что одиночные квесты, в которых можно было повысить расположение баронской дружины, были жутко скучны, и наградой за них был только опыт и немного денег. По сути их вообще никто не выполнял, они считались ненужной тратой времени, так как по время затратам не оправдывали себя, не в плане опыта, ни в наградах. Но мне, для выполнения задуманного в оптимальном режиме, нужно было гражданство до тридцатого уровня. Эта «мелочь» давала мне не только статус гражданина Та на Ру, но и делало меня «урожденным гражданином». Для получения такого достижения, надо было родится в том государстве в котором планируешь получить гражданство, подавать прошение на это гражданство в том баронстве где «родился». А так же оформить все в интервале уровней от тридцати до тридцати пяти. Беда в том, что стандартные задания на гражданство доступны с пятидесятого уровня. И заслужить его ранее можно только службой. Служением чиновничьим или военным.

По сути этот ачив «урожденный гражданин», давал только

мизерную прибавку к популярности среди НПС королевства. Но было еще не упоминаемое расположение всех жителей баронства, которые начинали считать такого игрока «земляком». И если во многих государствах это было не сильно важно, то для высоких эльфов, место рождения значило очень многое.

Перед тем, как начать игру, я составил конечно глобальный план. Во многом он был эфемерен и полон недосказанностей. Но одно в нем было ясно, прежде чем стать королем, мне надо пройти всю титульную лестницу. То есть вначале мне надо стать благородного сословия. Тем кого в прочих королевствах называют рыцарем, а у эльфов — эвалли. Это трудный путь, но вполне достижимый. Основная сложность, в том, что бы получить это звание как можно раньше. На сотом уровне стать эвалли может любой эльф, так как для этого достаточно совершить несколько подвигов/достижений, которые на столь высоком левеле сделать вовсе не проблема всего лишь за месяц. Я же хотел получить рыцарское звание намного раньше. Так как только благородный может владеть доменом.

Домен это почти то же самое, что и игровая локация. В каждом баронстве было множество доменов, во главе каждого из которых стоял рыцарь подчиненный барону. И вот, претендовать на один из таких доменов я хотел как можно раньше. Были у меня кое-какие мысли на этот счет. Потому как опыт владения и управления локацией, потом точно учитывается при выборе претендентов на баронский обруч.

И хоть это дела ой как далеких дней, я все же не собирался сворачивать с этого пути. А значит мне надо поступить в дружину рекрутом. Минимальный уровень для рекрута-дружинника двадцать пятый. С этим то проблем не было. Прокачать оставшиеся лелвелы я мог менее чем за сутки. Но идти простым рекрутом это значило начать с самого низа, что меня немного не устраивало. И по этому перед этим поступлением на службу замку, старался получить уважение у дружинников. Это заработанное уважение, давало мне шанс на не такое плачевное начало своей служебной карьеры. А именно, получив статус «Замковая стража вам доверяет», я мог претендовать на то, что меня назначат главными среди рекрутов моего набора. Если конечно среди этих рекрутов не найдется того кого стража будет уважать больше. Но НПС мне не конкуренты, а другие игроки, что идут на столь низком уровне на службу, большая редкость. Ибо сама по себе эта служба скучна и уныла, а большинство приходит в мир «Небесного Трона» все же отдохнуть и поиграть. Но у меня то была совершенно иная цель и такой путь я посчитал вполне приемлемым.

Решил пройтись по рынку, и утрясти свои мысли разглядывая товары. К тому же вдруг попадется, что-то нужное или интересное.

В задумчивости бродил между лавками, пока ноги меня сами не принесли к лотку специализирующемуся на вязании.

— Светлого неба! — Как-то излишне радостно встречает меня продавщица.

Оторвав взгляд от предлагаемых схем и рецептов, понимаю, что вместо той эльфы что продавала мне материалы на повязку, сейчас торгует совсем молоденькая девушка.

— И вам светлого.

— Ищите что-то конкретное? — Что-то мне не нравится её повышенное внимание к моей персоне.

И дело тут не в том, что она мне что-то предлагает, это как-раз обычное поведение для торгующего, а в том, что смотрит на меня как-то странно. Так обычно смотрят на тех кого знают. Или может я ей понравился, как мужчина? Я читал что в НТ возможен флирт с НПС, хм-м-м и не только флирт, да. Но вот мне эта дорога удовольствий была закрыта, не хотел бы я что бы Наталья когда-нибудь узнала, что я занимался сексом с компьютерным персонажем. Нет, в современной морали в этом нет ничего постыдного, даже суды не принимают такие «измены» как повод для разводов супружеских пар. Нет, тут дело в моем личном восприятии. Теперь когда у меня есть возможность вновь увидеть Её, все остальные женщины перестали для меня существовать как сексуальные объекты.

— Да вот, хотелось подобрать новый узор, по моим навыкам.

— А что вы уже умеете?

— Вот. — Легче показать.

Я достал пряжу, спицы и показал те немногие приемы вязания, что освоил. Завершив эту небольшую демонстрацию своих умений, взглянул на молоденькую эльфийку. Та стояла разинув рот, и смотрела на меня глазами настолько огромными, что напоминали два бездонных озера с чистейшей водой. Э-э-э, я что её так поразил своим убогим мастерством? Убрал в инвентарь спицы с пряжей.

— Ой! — Тут же вскрикнула эльфа, прикрывая рот ладошкой и побледнела до кончиков ушей. — Извините, что я на вас так уставилась.

— Да, ничего страшного. — Может она приняла меня за кого-то другого, не стоит смущать молоденькую девчушку.

— А вы наверно меня не узнали, да? — Огорашивает она меня, всего одной фразой.

— Стойте. Это же вы продали мне пряжу в «Заповеднике

пестрых елей»!? — Теперь приглядевшись к этой НПС, я её и правда узнал. Эта была та же девчонка, что продала мне первую мою пряжу в этом мире.

— Да, это я. — И вдруг её глаза становятся настолько грустными, что вот мне кажется она вот вот расплачется. — Мне вас так жаль.

Ничего не понимаю. А она утыкается мне в плечо своим совершенным носиком и плачет, тихо так всхлипывая. Не зная, что делать поглаживаю её по белоснежным локонам. Так продолжается минуты четыре, но потом она берет себя в руки, отстраняется и утерев слезы, смотрит на меня взглядом полным скорби и сочувствия.

— Извините пожалуйста. Я никогда не умела скрывать своих чувств. Но ваша история, она так трагична. — Это она о чем вообще? Какая моя история? — Так трагична, что я не смогла сдержаться. Расскажете, это наверно так трудно, знать что она так рядом, но не иметь возможности к ней подойти?

— Вы о чем? — Надо сообщить разработчикам о появлении сумасшедшего НПС!

— Как о чем? — Она укоризненно смотрит мне в глаза, немногого театрально наклонив свою голову. — Конечно о вашей матери!

— О какой такой матери? — Что я с ней вообще разговариваю? Надо послать багрепорт и уходить.

Вызываю меню, но не успеваю начать надиктовывать письмо админам, как эльфа продолжает.

— Я узнала ваши спицы. А вы сами мне сказали, что получили их от матери! — Её лицо полно обиды.

А я понимаю, что мой язык опять подвел меня на край пропасти! Эта дева сложила два плюс два. И сделала на основе моей выдумки, простой вывод. Раз от матери мне достались спицы. А это спицы леди Софаласи, то соответственно… О Господи! Что же такой тупой то?! Что же я за своим языком то не слежу!?

Надо как-то выкручиваться из ситуации. Но как? Сказать что она ошиблась? Нет, она воспримет это как ложь и начнет болтать на каждом шагу, еще и называя меня обманщиком. В принципе плевать, но если эта весть дойдет до самой леди Софаласи, то мне тогда настанет «ой!». Меня прихлопнут как муху и в лучшем случае популярность у высоких эльфов упадет ниже плинтуса! Святая Уара, как же меня угораздило так влипнуть! Да еще нарваться в этом эпическом провале на юную и впечатлительную девушку, которая вряд ли умеет держать язык за зубами! Думай

голова, вари котелок!

— Узнали… — Тяну я в надежде выиграть время. — Что ж это должно было когда-нибудь произойти. — Легкое покачивание моей головы, показывает ей как серьезно я расстроен. — Жаль, но теперь моя жизнь станет еще трагичнее.

— Почему? — Ура! Клюнула впечатлительная рыбка на наживку трагедии!

— И так не проста моя жизнь, не видеться с матерью, не узнать её любви. А теперь еще все эти лишения напрасны. — Театр потерял во мне хорошего актера, впрочем мне не привыкать использовать свой актерский талант, хороший продажник должен уметь играть роли. Я был хорошим продажником.

— Напрасны? — Ну точно она романтическая натура, вон как глаза расширились! — Почему?!

— Мы скрываем наше родство, потому как это Её выбор. Она не хотела, что бы её сын подвергся гонениям.

— Как гонениям? — Мне бы научиться так хлопать ресницами, как делают это эльфийки! Стоп, о чем я думаю! Надо продолжать «обработку»!

— А вы думаете мне станет легче жить, когда все узнают, что я сын опальной великой княгини? — Эльфа прикрыла рот ладошками. Надо добивать. — Вот я хочу поступить в дружину к барону. Но теперь этот путь для меня закрыт. Кто-же из баронов согласится взять сына того кто сослан в ссылку? — Она сейчас заплачет. — Мне придется покинуть королевство, иначе меня тут затретируют. — А вот и первая слеза. — И теперь все наши муки, от того, что мы не можем видеть друг друга напрасны.

— О-о-о-о! — На нас уже все косятся на рынке, а она опять рыдает у меня на плече.

— Не корите себя за наблюдательность. Вы не виноваты в случившемся. На все воля богов. — Мой голос настолько печален, что хрупкие плечики эльфийки затряслись от всхипов в два раза чаще. — Что должно произойти то произойдет. — Так осталось добить финалом, как она там, крепко в меня вцепилась? Вроде крепко. Контрольный выстрел. — Прощайте милая дева.

Делаю вид, что собираюсь уйти. Ага, как бы не так! В меня так вцепились, что не понятно откуда в этом хрупком и почти невесомом тельце такая сила! Не знаю, наверно кто-то посчитает подлым, вот так использовать свои умения, выработанные на многочисленных тренингах по продажам, доводя до слез невинную девушку. Но я этими угрызениями совести не мучился. Надо было исправлять то, что натворил мой же невоздержанный язык!

— Отпустите, мне надо быстрее покинуть королевство. Пока

слух о том, что у леди Софаласи есть сын, а следовательно и продолжатель её ветви рода, не достигла тех ушей которые захотят меня убить или посадить в темницу! — А кто знает, может я и не вру вовсе?

Может и правда так и есть, как говорю? Я же не знаю всех подробностей интриги из-за которой леди Софаласи потеряла великокняжеский стол. Да, одного того, что в центре этой интриги был король Та на Ру, как бы прозрачно намекает на уровень недоброжелателей. Хотя, все эти якобы недоброжелатели где-то там далеко, а вот возможны гнев самой Софаласи, очень даже близок. Если у меня не получится, промыть этой деве мозги, то и правда придется бежать из Та на Ру, а то житья мне тут не дадут.

— Ой! — Она отодвинулась от меня и достав шелковый белоснежный платок, вытерла им слезы. Причем сделала все это левой рукой, правая же намертво вцепилась мне в плечо, не давая вырваться. — Я такая глупая. Я даже не думала, что все так! — Хлюп-хлюп носом. — Я обещаю, что ваш тайна остается секретом о котором знают только трое!

— Трое?

— Вы, я и ваша мама.

Уф-ф-ф! НПС, особенно высокие эльфы, это не игроки, они дорожат своим словом. Но как же мне мало этих уверений.

— Обещаете? — В моем голосе сквозит сомнение, но его ровно столько, что бы его почувствовать, но не в коем разе не оскорбить эту впечатлительную девушку.

— Вы так несчастны, что делать вас еще несчастнее было бы подло! — Её глаза просто светятся. Нашла романтическая натура себе тайну. — Я клянусь прадеревом, что никому не проговорюсь! — И она делает характерный жест рукой.

Отлично, просто отлично! Ведь в отличии от игроков, компьютерный персонаж клятвы не нарушает, так как верит в богов. Есть кончено исключения из этого правила, но в массе своей это правило верно. К тому же стоит только взглянуть на то каким светом сочувствия к моему горю пылает её взор, как становится понятно, что она искренне попытается сохранить сию тайну.

Как же быть? Мелькнул даже вариант завести её под каким-нибудь предлогом в тихий переулочек или алею и убить. Все же не человек она, а НеПиСь, но эта мысль промелькнула и ушла, не выдержав давления совести. Ведь она тут не причем, а виной всему мой длинный язык и тормознутые мозги, ну зачем я в той безобидной ситуации напридумывал эту ложь? Про спицы, что отставлены мне матерью. «Зачем?» — спрашиваю я сам себя и не

нахожу ответа. Так что заставлять за свою глупость платить других, тем более платить столь жестоко, это не по мне.

Мне еще повезло, на месте этой юной и романтичной девушки, мог оказаться кто-то склочный или вообще сволочной. А так, есть высокая вероятность того, что она сдержит свое слово. Бежать или рискнуть и доверится клятве этой эльфы? Подумал и решил, что сбежать я успею всегда, я же не НПС, игрока навсегда не убить, а в тюрьму посадить так убьюсь и возродившись в храме тут же сбегу.

А с другой стороны, что это я поверил в тот бред, что развесил лапшой на уши доверчивой НПС? Да никому я не нужен, даже под статусом сына опальной великой княжны. Что меня реально может беспокоить, так это только реакция самой леди Софаласи. А все остальное, ну кому я нужен то, где я и где персонажи двести сорокового с плюсом уровня. Я букашка для них, не более. А убивать её, нет, точно нет. И не только в морали дело, есть еще у меня опасение, в том, что у женщины, что обучила меня вязанию имеет имеет в этом баронстве уши и глаза везде, так что такой поступок с моей стороны её точно заинтересует. И что-то нет у меня уверенности, что я смогу обмануть леди Софаласи, не смотря на то, что я человек, а она пусть и высокоуровневая, но НеПиСь. И хоть СиБиТу уверяет, что никакого ИИ в их проектах нет, все равно созданные ими компьютерные персонажи умнее многих людей. И это не только я так думаю, но вот как так получается без полноценного ИИ, этого корпорация не объясняет, называя это своим главным секретом. Даже более охраняемым секретом, чем технология виртуальности два точка ноль.

Мы легко можем убедить себя поступить именно так, как нам хочется. Вот я не хотел убивать эту излишне романтичную и наблюдательную девушку и легко придумал множество причин, что бы не убивать. Едва я принял это решение, как даже дышать стало легче. Проклятая виртуальность, в которой даже НПС выглядит и ведет себя как реальный разумный, что запускает в нас самые глубокие инстинкты.

— Хорошо, я поверю тебе. — Клятва прадеревом это очень серьезно для эльфа.

В итоге я еще примерно полчаса провел с молодой эльфой, в основном врал. Врал много и вдохновенно, что бы она прониклась тем, какое горе может принести другим если начнет болтать. Когда я с ней прощался, то был на девяносто девять процентов уверен, что мой «секрет» она расскажет разве что под пытками.

Только попрощавшись с девушкой понял, что так ничего и не

купил для вязания. Но возвращаться к ней и что-то приобретать в её лавке, это в сложившейся ситуации мне показалось глупым. Главное не переживать, не нервничать и вообще постараться этот эпизод выкинуть из головы. Не забыть о нём, нет, этого делать нельзя — забывать, а вот перестать о нем думать, вот это точно нужно.

Уйдя с рыночной площади, вздохнул с облегчением, потому как пока шел, явственно ощущал устремленный мне в спину, провожающий взгляд. Пора было заняться делом, а именно ускоренной прокачкой до двадцать пятого уровня.

Плохо то, что я все еще не настолько приоделся, что бы в одиночку выполнять групповые квесты. Искать нового напарника, это опять может затянуться, что не желательно, так как новых схем для вязания нет, а повторять старые, это не даст такой прокачки навыка, а значит такое времяпрепровождение не оптимально. Придется выполнять обычные одиночные задания. Жаль, что помимо прокачки левелов мне надо заниматься и повышением уважения у дружины. Это дополнительное условие, сильно ограничивало список возможных заданий.

Еще раз изучив доску объявлений я приуныл. Да. Не густо. Точнее заданий много, но их однотипность и возможная скука при их выполнении поражает.

«Отнесите почту на сторожевой пост домена Светлое озеро».

«Отнесите почту на сторожевой пост домена Зеленый луг».

«Отнесите почту на сторожевой пост домена Хайола».

И еще список из десятка локаций. Эти задания разбавлялись другими, очень похожими по выполнению.

«Заберите отчет у рейнджера домена….»

Что означало, прибыть в локацию, найти лесного стража, что назначен бароном на егерскую должность в данном домене. Забрать отчет у этого егеря и вернуться в замок. За эти задания награда была намного выше, чем за доставку корреспонденции. Только вот я догадывался, что поиск рейнджера по всей локации дело не столь быстрое и сильно зависит от везения. Забредет такой лесной страж в глухую чащу и ищи его потом часами.

Нет, конечно бывают и не столь банальные задания, но в данное время были лишь эти. От одной мысли, что придется становиться курьером или почтальоном сводило скулы. К тому же

за такие задания не давали в награду вещей, а денежные вознаграждения были настолько смехотворны, что едва перекрывали оплату воздушных пузырей на потребные, для их выполнения перелеты. Эти задания были в основном для мальчишек НПС, которые так зарабатывали себе на повседневные расходы. Но ничем иным уважение среди воинской части стражи, мне было не добиться.

Хотя всё было не настолько плохо. Посчитал примерный опыт, что получу за задание и время на его выполнение. Да, такая «прокачка» будет медленней, чем с обычными квестами, и тем более по сравнению с групповыми, но не настолько критично. Часов на шесть игровых качаться дольше таким образом. Что в сравнении с конечной целью вовсе и не потеря времени. Ничего, потом, этот временной разрыв легко отыграется, за счет уважения в дружине.

— Уважаемый. — Обращаюсь к одному из замковых стражей, в чине сержанта. — Не подскажете, когда ближайший набор в дружину?

— А ты не мал еще? — Скептически окидывает меня суровым взглядом, воин в серебристой кольчуге.

— Это поправимо, я расту быстро. — Пожимаю плечами.

— Послезавтра, в шесть по утру. — Сухо отвечает мне воин.

— Благодарю вас, уважаемый страж.

Такие наборы проводятся очень часто. Увы, нечисти, тварей Бездны и прочего в мире Трона в огромном избытке, а значит и дружины баронов требуют постоянной подпитки новыми кадрами. А если учесть еще и то, что тут не редки боевые действия и между разумными, то убыль в военного персонала бывает просто огромной. Все же местные жители, в отличии от игроков, не бессмертны.

Прикинул время до утра, и средний опыт за почтовые задания. Нехитрые вычисления показали, что я вполне себе укладываюсь в отведенный временной интервал. А раз так, то и думать нечего, надо не сокрушаться о том, что мне предстоит скучное время, а заняться делом.

Карта.

Я все же не НПС, поэтому могу не брать задания по одному. А взять сразу несколько пакетов с почтой для разных доменов. Вот например локации: Толоора, Харави, Васалано, в которые требуется доставка почты. Эти локации находятся рядом друг с другом, на одном маршруте воздушного пузыря. А значит мне выгоднее взять сразу эти три квеста и за один заход выполнить их все. Чем брать их по одному и летать туда-сюда.

Вы взяли задание: «Отнесите почту на сторожевой пост домена Толоора».

Вы взяли задание: «Отнесите почту на сторожевой пост домена Харави».

Вы взяли задание: «Отнесите почту на сторожевой пост домена Васалано».

Вот, так то лучше. Получил почтовые конверты у интенданта и побежал к станции воздушных пузырей.

Весь цикл выполнения этой серии почтовых квестов, занял от силы минут сорок. Как и предполагал, денежной награды едва хватило на оплату пузырей. Да и уважение капало едва заметно. Опыт и того было, что кот наплакал. Но зато подобных заданий было огромное количество, доменов в баронстве было за пять десятков, а моя идея, выполнять такие квесты не по одному, а группами придавало идее прокачки именно на них смысл.

Через семь часов работы курьером, я морально вымотался так же сильно как выполняя достижение «Лестница в Небо»! Ну, не моё это, скучно и уныло! Не будь у меня перед глазами четкого плана и цели, ни за что бы не стал выполнять такие задания, настолько они нудны.

Хорошо, что в одном из доменов, куда я доставлял почту, оказался торговый пост, где продавали и схемы для вязания, и я купил себе парочку под уровень. Летать в воздушных пузырях стало не столь уж и скучно, как только в моих руках начали плясать свой танец вязальные спицы.

Ничего как только я получу двадцать пятый уровень то уйду в дружину, где помучившись еще пять левелов, завершу контракт и получу гражданство. И после этого буду совершенно волен в своих дальнейших действиях в прокачке. Потому как следующая цель, получение рыцарства ой как далека, как по времени так и по количеству необходимого опыта! Знай себе покачивайся сколько угодно и как угодно! Хорошо. Не то, что эти унылые, почтовые задания! Поперек горла они мне уже.

Но время шло, я летал и бегал, бегал и летал, и как не малы были награды за квесты, опыт копился. Совсем редко повышались и уровни. Я отключился от игры, поел и поспал, а потом подключился вновь и продолжил свои мытарства. За игровые стуки мне удалось набрать всего двадцать четвертый уровень. До обозначенного стражем набора в стражу, отравлялось около десяти часов.

Монотонность последних суток разбавилась выбором способности, которую я мог получить на двадцать третьем лелвеле. Тут уже было несколько вполне приемлемых вариантов

из тех, что могли принести пользу.

Немного поломав голову, я выбрал ту способность, которой при планировании прокачки уделил статус запасной. А именно:

Выбрана способность «Малый спутник».

Это было уникальное умение призыва питомца. Активировав его, я призывал себе в спутники что-то вроде прирученного животного. Спутники были различны, от боевых до самых мирных. От ужасных до пушистых няш. Правда, боевые способности этих петов[17] были очень малы, так как их не зря называли «малыми спутниками», самый большой из них был по размерам с среднюю кошку. И такие существа много урона врагам не наносили хотя и обладали некоторыми способностями, которые позволяли им кусаться, травить, опутывать, проклинать. Правда делали они все это очень слабо, слабо кусались, слабо травили, но иногда были способны отвлечь противника на себя. Пусть и не на долгое время но отвлечь, что могло повернуть исход боя на сторону того у кого был пет. Впрочем мне не нужен был боевой питомец. Слишком эфемерна от него польза. А вот существо-разведчик мне было более чем полезно!

Почему? Все из-за моего низкого показателя восприятия. Такой разведчик будет очень полезен для предупреждении о приближении врагов, а еще можно выбрать такого, который поможет искать травы и цветы.

Выберите тип вашего малого спутника.

Разведчик.

На ваш выбор несколько разновидностей: бегающий, ползающий, летающий?

Летающие были самые быстрые и могли забраться туда куда не было хода остальным существам, но зато они были мельче всех и их боевые способности вообще стремились к нулю. Но мне это было не важно, главное то, что бы питомец меня предупреждал о опасностях, а значит выбор очевиден.

Летающий.

Правда, я не смогу его заставить залезть в какую-нибудь нору или дыру, но это не столь важно.

Выберите внешний вид вашего малого спутника.

А вот тут фантазии было где разгуляться. Своеобразный конструктор питомцев, что был вложен в игру поражал своими возможностями. От того каким внешне будет твой питомец не завесели его характеристики, но сколь же приятно было создать что-то своё, уникальное. Пусть эта уникальность только внешняя, но все равно! На время я забросил вязание и пока катался на воздушных пузырях моделировал внешность спутника. В итоге получилось что-то очень похожее на помесь кошачьего с шмелем переростком..

Размером с два кулака, он имел полупрозрачные матовые крылья, на манер крыльев насекомых. Но в отличии от реального шмеля у него были мягкие, короткие лапки, с небольшими коготками, что бы он при случаи мог зацепиться мне за куртку или усесться на ветку дерева. Туловище спутника было покрыто мягкой, не очень длинной шерсткой небесного голубого цвета, с вкраплениями палевого оттенка. Ушки у него получились очень похожие на уши каркала, такие же узкие, вытянутые и с кисточкой на кончиках. Пригляделся к полученному результату, ну да, так и есть, каракал с крыльями как у шмеля. Только лапы покороче, хвост подлиннее и размеры маленькие, а так вылитая степная рысь. Ы-ы-х! Видимо не хватает у меня фантазии создать что-то по настоящему своё, настолько, что смело можно назвать уникальным. Впрочем я не огорчался, так как спутник получился на диво симпатичным и милым.

Подтвердить выбор?

Подтверждаю.

Введите имя для вашего малого спутника.

Хосс.

Принято.

Хосс — это в переводе с эльфийского значит «шёпот». Что мне показалось для разведчика очень хорошим именем.

Вообще, если вы намеревались когда-нибудь брать себе способность «малого спутника», то стоило это делать как можно раньше, так как это существо так же имело свой опыт и прокачивалось. А значит чем раньше вы его себе заведете, тем круче он будет со временем. Именно по этой причине, я и выбрал эту способность в тот момент как только она стала доступна.

Теперь помимо вязания у меня появилось еще одна забота. А именно, дрессировка пета. Да, эти создания нужно было именно

дрессировать. Изначально в них был вложен только очень малый набор команд. Если хотелось что бы пет мог выполнять что-то большее, кроме как «рядом», «вперед», «тихо», то требовалось потратить свое время и нервы и научить питомца тому что нужно. Как уверяли разработчики мира, эти петы по интеллекту были сопоставимы со служебными породами собак, а значит в потенциале способны н многое.

Читал и видел много видео о таких игровых питомцах, многие социально ориентированные игроки заводили себе таких и обучали их невероятным трюкам. Мне такое было не нужно, всякие трюки и выпендреж, но что бы мне получить хорошего помощника, то придется попотеть обучая его.

По достижению двадцать четвертого уровня, когда понял, что мне остался всего один левел до цели, а времени до набора в дружину вполне достаточно, я отказался от доставки почты в сторожевые посты.

Добравшись, до уже почти ненавистной, доски объявлений, взял первый попавшийся квест.

«Заберите отчет у рейнджера домена Ангвай.»

Хоть какое-то разнообразие. Да и задание судя по всему из тех, в которых придется много ходить, а значит будет время на дрессировку Хосса.

Где этот домен то? Открыл карту и присвистнул. Зря я вот так, не глядя взялся. Это была самая дальняя от замка локация баронства. Особенно удручало то, что рекомендуемый уровень для посещения данного домена был тридцать тире сорок. Это означало что там водятся агрессивные существа такого уровня. Это была одна из трех локаций в баронстве с таким «высоким» для начальных игровых территорий левелом.

Очень надеюсь, что лесной страж, сидит где-нибудь на торговом посту или в деревеньке какой и мне не придется лезть за пределы охраняемой зоны. А то иначе очень велика вероятность того, что меня сожрут. И велик риск провалить задание, что приведет к тому, что уважение у дружины ко мне понизится. Ну вот как так? Как я умудрился наступить в такое дерьмо? Расслабился, все было слишком монотонно и я вошел в своеобразную колею действий с этой почтой. Черт, как глупо то. Прикинул что будет если откажусь от задания прямо сейчас. Оценил размер штрафа к популярности. Посчитал сколько мне придется выполнять почтовых миссий, что бы компенсировать этот штраф за провал квеста и решился рискнуть, и попытаться выполнить задание.

Пока ждал попутный, воздушный пузырь, проложил оптимальный маршрут. Что бы добраться до домена Ангвай, мне пришлось делать две пересадки! Ну и глушь! На карте данная локация напоминала длинную цепь ущелий в гористой местности. Впрочем мог бы и догадаться, так как Ангвай по эльфийски значит «цепь». А самое удручающее, что площадь которую занимал этот домен была почти в четыре раза больше, чем иные локации баронства. По закону подлости, моё невнимательное поведение ударило как можно сильнее.

Очень, просто очень надеюсь, что тот рейнджер у которого мне надо забрать отчет находится в деревне Ольяра, которая является центром домена. Как только прилетел в эту деревню, сразу кинулся к первому встречному эльфу.

— Простите, вы не подскажете где мне найти Асто Ломеа? — Ну и имечку у этого стража леса, в переводе «Сумрачная пыль», с фантазией были его родители. Тьфу, то есть программа имен, что сгенерировала ему имя конечно же.

А вообще такие мысли, про «родителей НПС», это может быть сигналом к тому, что я перестаю различать реальность и виртуальность, что может быть очень и очень плохо для моей психики. Хотя, не думаю, что до такого дошло за столь короткий промежуток времени. Скорее это говорит о том, что я вживаюсь в роль.

— Вы о старшине лесной стражи спрашиваете? — Уточняет, тот эльф которого я остановил своим вопросом.

Можно подумать тут много эльфов с таким именем! Но, кто знает, а вдруг есть еще? Поэтому спокойно отвечаю.

— Да именно его я и ищу.

— А можно узнать, зачем вы его ищите?

Интересно, в этой глуши все такие как этот, с неуемным любопытством. Можно конечно нагрубить или просто проигнорировать вопрос и поискать кого-то более разговорчивого, но я предпочитаю ответить.

— Я ищу его по поручению Замка.

— А! — Тут же потеряв ко мне всякий интерес отвечает местный. — Видел его пару часов назад, он со старостой общался. А где сейчас он, не знаю.

— Спасибо. — Но я не тороплюсь его отпускать. — А где мне тогда найти старосту?

— Мей Тамма? — А откуда я знаю, как зовут местного управляющего? Но на всякий случай подтверждаю.

— Да, Мей Тамма.

— А вон его дом, самый крупный в центре поселка. — То же мне поселок, домов на десять, деревней назвать и то перебор.

— Спасибо, уважаемый. — Легкий поклон удается мне почти естественным.

Не люблю таких, как этот эльф, занудные и вечно лезут не в свое дело.

Хорошо хоть старосту искать не пришлось тот был у себя дома. И быстро отозвался на мой стук в его калитку.

— Так говоришь ты ищешь старшого лесной стражи? — Что ж он так прищуренно на меня смотрит этот глава поселения, недобрым таким взглядом. Будто я ему тыкву растущую в его огороде повыдергать хочу.

— Да, старший, так и есть.

— По заданию Замка ищешь, говоришь? — Ну что ему неймется то? Откуда в этой деревушке столько любопытных, на мою голову?

— Да, по заданию Замка. — Судя по всему от расспросов не уйти и я монотонно отвечаю, кивая при этом как китайский болванчик.

— А что за дело у Замка к Асто Ломеа? — Ощущение, что он меня сейчас огреет теми граблями, что у него в руках.

Интересно, а староста вообще имеет хоть какое-то право меня расспрашивать? И вообще что происходит, откуда столько агрессии к простому курьеру?

— Я простой курьер. — Кажется от частого пожимания плечами у меня скоро нервный тик начнется.

— То есть ты не знаешь зачем понадобился Ломеа Замку?

— Да мне просто отчет недельный у него забрать! — Я все же сорвался от такого к себе отношения этих НПС и наорал на старосту. — Я курьер. Отстаньте от меня, с вашим расспросами! Моё дело маленькое, получить пакет с отчетом и вернуться в Замок! — Идиотские программисты написавшие скрипт для НПС этой деревеньки, пусть бы сами хоть недолго пообщаться попробовали с тем что у них получилось!

— А! — Стоило мне сорваться как поведение старосты разительно изменилось. — Так ты мальк, просто за отчетом недельным?

— Да-да! — Хочется отобрать у него грабли и этими граблями да ему по голове!

— Тогда что же не сказать где Асто Ломеа, скажу. — Не пойму этих НПС, то агрессивный как врага увидел, то мягкий и покладистый, будто я лучший его друг. — Час назад он ушел в направлении Страги.

— Куда-куда?

— Страга, это в северной оконечности домена, так называют кратер давно погасшего вулкана. Красивое место. Изумительное

озеро по центру кратера, там кстати водится вкуснейшая рыба, лес необычный для этих мест, да пара выработанных серебряных шахт.

— Большое спасибо.

Попрощался с Мей Тамма, и открыл карту. Ну, теперь хоть стало понятно куда идти. Мой путь шел ровно на юг от деревушки. Главное по возможности не сходить с тропы. Кто знает, что водится в местном лесу, ну или кто там водится. Мобы на десять, а то и пятнадцать уровней выше, что могут тут обитать, я для них на один укус.

Увы для меня, идти предстояло ой как не близко. Мне бы маунта[18], но такие доступны только с тридцатого уровня, так что придется плестись на своих двоих.

Вызвал Хосса и начал его тренировать. Пытался научить его реагировать на мои жесты и некоторые из простейших команд. Я всегда хотел иметь домашнее животное. Но мой график работы не позволял такой роскоши, теперь же у меня оно есть и пусть в виртуальности, зато жутко симпатичное и полностью моё!

Очень хотелось зайти в лес, что бы поискать высокоуровневые травки и цветы, но я сумел себя удержать от столь недальновидного поступка. Да и сам тропа была не панацеей от нападения. В обязанности лестной стражи конечно входит поддержание таких троп в безопасности, но за всем же не уследишь! Пару раз мне казалось, что впереди кто-то есть и я прятался в кустах и ждал, пока странный шум впереди не затихнет. Может это конечно был и кролик какой, но с моим восприятием когда я увижу кто там шумит, то скорее всего буду и сам обнаружен. А это может оказаться фатальным. Жаль, но пока мой питомец не сильно мне помогает. Он еще первого уровня и имеет восприятие единицу. То есть видит от силы метров на десять вперед. Ничего, когда он подрастет то это изменится. Хотя можно было послать его вперед и если сожрут пета, то станет понятно, что там агрессивный моб. Конечно Хосс после этого не умрет, а просто исчезнет и будет доступен к новому призыву только через час. Но мне было немного не по себе отправлять эту мило урчащую у меня на руках животинку, под клыки неизвестных чудищ. Почесал летающего каракла за ушком и услышал в ответ благодарное:

— Хур-р-р-р. Хур-р-р-р. Хур-р-р-р.

Жаль, что баловать его нельзя, а то вырастет из Хосса ручной пет, умеющий только урчать, да на руках кататься. Решил, что такими поглаживаниями буду поощрять его за хорошее выполнение команд. И надо будет купить еду для петов. Нет, кормить их не обязательно, они вполне способны обходиться и

без этого. Но от кормежки ускоряется их прокачка и усвоение новых команд. То есть не хочешь не корми, а хочешь, что бы твой пет рос и умнел быстрее, то придется в своем инвентаре отвести ячейку под корм для животных.

Пока шел, поклялся внимательно читать все условия заданий в дальнейшем. Ибо мало того, что дорога до Страги заняла около часа, так еще большая часть из неё прошла под очень большим уклоном вверх. Будь у меня самая захудалая лошадка, то все было бы намного быстрее, но чего не было у меня так это тридцатого уровня и маунта к нему в придачу. Когда казалось, что тропа сейчас уйдет за облака, подъем внезапно прекратился. Тропа изрядно виляя дальше пролегала по извилистому ущелью.

Не люблю я такие места. Когда ты идешь по дну ущелья, а от скалы до скалы, расстояние всего в пару десятков метров, а небо над головой, кажется едва проглядывает в узкую щель, что образует горный разлом. Бр-р-р. Кажется что все эти скалы давят тебя на плечи. Хорошо, что ущелье было не очень длинным метров триста в длину не больше.

Внезапно я услышал впереди какой-то шум. Но увы из-за скального уступа было совершенно не видно, что или кто там. Решил переждать, пока шум не уляжется. Но он не прекращался. Через десять минут ожидания я опустился на четвереньки и выглянул за выступ. Уф-ф-ф. Монстров впереди не было. А была четверка эльфов, в зеленых одеждах, да с арбалетами за спиной. Рейнджеры, НПС. Местная лестная стража. Только вот занимались они чем то непонятным.

Эта четверка долбила камень скалы, чем то отдаленно напоминающим кирки. Но судя по тому, как они это делали, то навыков в горном деле у них не было. Именно, несвойственный эльфом мат я и слышал. Периодически кирка ударяла не правильно и стукала одного из них по ногам, что тут же вызывало бурю негодования, сопровождаемую потоками брани.

Выпрямившись в полный рост, я отряхнулся, привел себя в порядок, усадил Хосса на плечо и вышел к лесной страже.

— Светлого неба, над вашими головами! — Издалека машу им рукой. А то рейнджеры в таком расположении духа, что могут и болт арбалетный пустить. Конечно они этого просто так не сделают, и это у меня мнимое ощущение, но береженого и боги берегут!

— Светлого неба и тебе путник. — Бросив свое занятие рейнджеры уставились на меня и старший с нашивкой капрала поздоровался со мной.

— Простите что беспокою, но мне надо увидеть вашего старшину Асто Ламеа.

— Ты из Замка что ли? — И вновь я чувствую поток агрессии, направленный в мою сторону.

— Да. — Наученный опытом общения со старостой, тут же добавляю. — Мне просто еженедельный отчет забрать у старшины и доставить в Замок. И все.

И настроение у этой четверки сразу меняется. Их позы становятся более расслабленными, а руки больше не держатся за рукоятки арбалетов. И что-то меня совершенно не тянет выяснять, почему тут так не любят Замок и каких известий оттуда ждут, что настолько настороженно и агрессивно относятся к обычному курьеру.

— Старшина сейчас внизу. — Отвечает капрал, и оглядев меня добавляет — Но тебе мальк, я бы не советовал туда спускаться. Уровень у тебя судя по всему маловат для прогулок по местному лесу.

Уровни, опыт, скилы, прокачка, все это было известно НПС. А как же иначе, если для них это было нормой жизни. Ведь и компьютерные персонажи в мире Трона росли в уровнях, точно так же как и игроки, разве что только делали это намного медленнее. Зато у них была фора, в том, что на момент запуска игры у всех них был далеко не первый уровень, вот как например леди Софаласи с её двести сорок седьмым левелом!

Оценивая обмундирование и вооружение капрала лесной стражи, тот был уровня пятидесятого, а тройка его подчиненных сорокового или рядом.

— Где это внизу?

— А вон там! — Отойдя в сторону капрал махнул рукой куда-то себе за спину.

Подойдя по ближе я понял о чем он говорит. И у меня дыхание перехватило от восхищения. Мы находились на вершине природной стены, что опоясывала кратер давно спящего вулкана. Местная кальдера была огромна и в диаметре достигала на первый взгляд не менее семи километров! А в её центре раскинулось зеркальная гладь идеально круглого озера, по берегам которого рос странный лес полный черных, лиственных деревьев. Две трети берегов было занято этим темным лесным покровом. Оставшаяся треть была прекрасным зеленым лугом, по которому текло множество ручейков. Глубина кальдеры была метров пятьсот, что делало перепад высот на такой площади очень впечатляющим. Красиво, жаль я не художник, а то непременно бы достал мольберт и навеки запечатлел бы данный пейзаж. Но мне было доступно игровое меню и я сделал несколько снимков, что бы потом разместить их как заставку на стационарном компе.

От того места где мы стояли, вниз уходила петляющая по склону узкая тропинка. Спускаться вниз не хотелось совершенно, так как карта говорила, что Страга место обитания многих агрессивных, стайных монстров тридцать пятого, а то и сорокового уровня.

— А почему тут нет транспортной станции и даже торгового поста?

— Всё это было еще неделю назад. Но серебряные рудники истощились и рабочие ушли отсюда, а в след за рабочими ушли и торговцы. Возить стало некого и закрылась и транспортная станция.

— А что охотники сюда не ходят?

— Да, кому нужно в такую даль ходить? — Удивленно переспрашивает капрал.

— Да, пожалуй вы правы.

И правда, зачем кому-то ехать несколько километров, что бы поохотится, когда для этого есть более доступные локации. Получается, меня занесло в самую дальнюю и никому не нужную дыру во всем баронстве. С моим то везением, это как раз вполне закономерно!

— Вы не подскажете, а надолго старшина в лес спустился?

— Не знаю, но обычно от получаса, до трех часов занимает его обход этой территории.

— Можно я подожду здесь, с вами? — Так и правда будет для меня безопаснее.

— Конечно. — Соглашается капрал. Но тут его взгляд становится очень заинтересованным. — Слушай курьер, а ты случаем навыками горного дела не обладаешь?

— Нет, я травник. — Говорю чистую правду.

— Жаль, жаль… — Досадливо цокая языком, произносит разочарованный рейнджер. — Тогда посиди тут, подожди. А главное под ногами не путайся.

Уселся на валун, согласно пожеланию капрал и принялся рассматривать, что же они собираются делать то, со своей единственной на четверых киркой. Через минут десять я понял, что они пытаются установить какие-то полосатые столбы. Но дело осложняется тем, что в скалу эти столбы не вкопать и им приходится долбить горную породу. Бедняги, для разумных у которых не прокачано горное дело, выдолбить основание для этих столбов, задача не тривиальная. Но я им помочь вряд ли чем то мог, с моей характеристикой силы, кирка не самый лучший инструмент!

Видимо в лесные стражи набирают не самых разговорчивых, я пытался разговорить одного из четверых рейнджеров, но тот

отвечал на все вопросы односложно и без явной на то охоты. Ну и ладно, плюнул на свое любопытство, и достал спицы с пряжей. Если уж ждать старшину, то пусть это ожидание будет проведено с пользой. За этим занятием время потекло спокойнее и быстрее.

Примерно полчаса я усердно вязал, демонстративно не замечая немногословных стражей. Пока у меня не появилось странное чувство будто на меня кто-то смотрит. Как будто лазер нацелен на мои лопатки. Неприятное ощущение. Не думаю, что у меня за спиной что-то опасное, так как лесные стражи давно бы эту опасность давно бы заметили.

Якобы потянувшись, что бы почесать пятку, украдкой бросаю взгляд назад. Так и есть за моей спиной стоит не молодой эльф. Он выглядит не совсем обычно для высокого, непривычно темные для этой расы волосы сплетены в длинную косу, а цвет глаз сиреневый. Если бы не характерная форма ушей и телосложение, то принял бы его за полукровку, но скорее всего он чистокровный, просто необычный. По его одежде легко понять, что он так же служит егерем, а нашивка на предплечье ясно указывала на его звание старшины. А значит это тот самый эльф, что мне нужен по квесту. Но остальные то рейнджеры, вот прохиндеи! Ведь они наверняка давно заметили своего начальника, но и глазом не моргнули, и вообще никак не подали вида, что его увидели.

— Светлого неба. — Поднявшись с камня, с легким поклоном приветствую старшину.

— Из Замка? — Его голос очень сух и как-то излишне безэмоционален.

— Шеф! Это просто курьер, за недельным отчетом. — Тут же отвечает кто-то из четверки тех, кто устанавливает столбы. Кто из них это сказал я не разобрал.

— А! — Тут же лицевые мышцы моего собеседника расслабляются и на губах мелькает улыбка. — Светлого неба тебе незнакомец. — А вот до этого не поздороваться было? И где спрашивается всем известная вежливость высоких? Странный домен какой-то и эльфы в нем не правильные!

— Как тут правильно вам подсказали, я за отчетом. — Как не красив вид, что открывается отсюда, но я и так потратил уже слишком много времени на выполнение этого квеста. Поэтому сразу перехожу к делу. — Я могу его получить?

— Да, конечно. — Я не понял откуда Ломеа достал конверт, слишком быстро тот появился в его руке. — Вот, забирайте.

— Спасибо. — Уф-ф-ф. Самое сложное в задании выполнено, осталось только доставить этот отчет начальнику лесной стражи баронства.

— Не за что. Мы обедать собираемся, вы присоединитесь? — Вот это уже похоже на обычное поведение высоких.

— Нет, благодарю за предложение, но мне надо спешить.

— Жаль, но не смею вас задерживать.

— Извините, но у меня просьба. — Я решил попытаться поймать халяву за хвост, раз их поведение стало ко мне вдруг доброжелательным.

— Да?

— Я пока слишком мал для того, что бы спокойно гулять по этому домену. — Делаю вид, что мне тяжело дается это признание в собственной слабости. — Не бог бы кто-нибудь из вас меня проводить до Ольяры?

— Ты прав, для тебя даже на дороге от Страги до деревни опасно. — Соглашается со мной старшина.

— Я бы проводил курьера! — Раздается голос одного из рядовых.

А я и не сомневался, в том, что желающие меня проводить найдутся! Ведь любому понятно, что легче ходить по дорожке, чем киркой долбить неподатливую скалу!

— Ну раз Лэйр сам вызвался, то что ж, пусть он тебя и проводит. — Благосклонно соглашается старшина рейнджеров.

— Спасибо. — С не наигранной благодарностью кланяюсь и прощаюсь.

В сопровождении рейнджера, я вышел из ущелья и по уже знакомой тропе отправился к деревне. Как только мы вышли на эту тропу, что спускалась вниз по склону потухшего вулкана, Лэйр призвал своего маунта. Им оказалась сухопарая лошадка, весьма стройного и хрупкого вида. После пары экспериментов мы поняли, что двоих эта слабенькая лошадь на себе не унесет, а значит нам предстоит идти пешком. Меня то это не расстроило, а вот егерь огорчился от того, что придется идти целый час пешком.

Как не любят егеря тишину, мне все же удалось разговорить своего временного охранника. Мне и правда было очень любопытно чем обуславливается такое странно поведение эльфов данного домена, да и зачем лесные стражи машут кирками в горах, это тоже требовало разъяснение.

По столбам и кирке, мне удалось получить ответ довольно быстро. Оказывается местный домен не только мне показался слишком большим. Видимо так посчитал и местный барон. Которой решил поделить Ангвай на три отдельных домена. В одно из таких новообразований выделялась как раз кальдера Страги. И вот установкой новых межевых столбов и занимался отряд который мне повстречался. Оказывается это было прямой

обязанностью егерей, установка и проверка таких столбов. Обычно это не трудно, выкопал яму и вкопал столб, но в данной ситуации пришлось пытаться продолбить гранитную скалу.

На мой вопрос, кто позарится на такой домен как Страга, в котором никого нет, а налоги и пошлины платить наверняка придется тому кто станет его хозяином. На этот вопрос Лэйр ответа не знал. Но заранее посочувствовал тому эвалли, которому выпадет доля управлять вновь образованной территориальной единицей баронства.

С отношением же местного населения к посланцам Замка, с этой тайной удалось разобраться только на последней четверти пути. Я был настойчив и мне удалось «расколоть» Лэйра что бы тот поведал мне причину столь странного поведения.

Оказывается, две недели назад, во время патрулирования одного из заповедников, где охота была запрещена бароном, старшина наткнулся на браконьеров. Завязалась стычка, в результате которой Аста Ломеа убил одного из нарушителей. В принципе вполне заурядное дело. Но было одно «но», эти убитым оказался брат фаворитки барона. И всем было ясно, что эта, обладающая стервозным и мстительным характером дама будет мстить убийце своего брата. И скорее всего сделает это через своего любовника — барона. Все ждали, что вот вот из Замка придет приказ старшине, явится под баронские очи для наказания. А так как Ломеа уважали все в домене за его умения и профессионализм, то не желали тому бед. Отсюда и негативное отношение ко мне как курьеру Замка. Уф-ф-ф, слава богам, а то я думал во мне что-то есть отталкивающее, что на меня у всех местных была такая первая реакция!

Сдав это муторное задание, решил, что не так уж и плоха почтовая служба. И лучше выполнять эти нудные, мелкие, зато предсказуемые и простые квесты. Побегав еще три часа, выполняя роль почтальона я наконец то апнулся на двадцать пятый уровень. Я не заработал на этом денег, не получил шмоток, зато отлично уложился во временной интервал и заработал так необходимое уважение дружины.

Открыв окно характеристик, оценил, чего я добился в прокачке персонажа:

Ник: Тот`Нхат
Раса: Высокий эльф.
Дорога: Путь духа.
Класс: монах.
Божество покровитель: Уара.

Уровень: 25

Базовые Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 10. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 6. Выносливость: 10

Вторичные характеристики: Лидерство:9 (значение интеллекта + харизма/10), Харизма: 1.

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)

«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)

«Течение Духа» (-1 к затратам духа)

«Красота души» (+1 к мудрости, учтено в статах)

«Ловкач» (+1 к ловкости, учтено в статах)

«Силач» (+1 к силе учтено в статах)

«Быстрый дух»(-1 к времени откатов умений основанных на духе, минус 10 % к вероятности крита)

«Малый спутник»

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 54–56 ((5–6 +25/ +1 за уровень, только рукопашникам/)+50 % от базовых хар-к + 20 % достижение «Медный кулак»)

Вероятность уклонения: + 40 %

Вероятность критического урона: — 25 %.

Скорость передвижения: + 25 %

*Количество духа: 196 ((25+5*9+6*16) +18 % (от «Травника»))*

*Количество хитпоинтов жизни: 263 ((9*5+9*3+10*22)-10 %)*

Бонус к способностям, основанным на духе: +3 % (расовый бонус)

Модификатор ускорения регенерации духа: 25 %

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 10 %

Игнорирование урона магии огня: 20 %

Игнорирование урона магии воды: 20 %

Игнорирование урона магии воздуха: 20 %

Игнорирование урона магии земли: 20 %

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

Время нахождения под вредоносными воздействиями: — 75 %

Умения: «Удар духа» ранг 20

«Щит стихий Уары» ранг 1

«Укрощение стихий» ранг 5
Профессии: «Травник» умение: 18 (13+5 бонусных)
«Вязание» умение: 25

А не так все и плохо! Я бы даже сказал замечательно все складывается. До начала набора в дружину оставалось несколько часов и я отключился от игры, что бы перекусить и немного поспать, кто знает, что для меня готовят новые игровые сутки?

Глава 8

Символично, что моё подключение к серверу совпало со временем рассвета. До означенного начала набора в дружину оставались считанные минуты. Не спеша дошел до замкового моста и только тут оценил, что желающих наняться в дружину не так уж и мало! Я то думал, рекрутов будет совсем немного, а на деле у поднятого на ночь моста собралось чуть ли не полсотни эльфов. Радует только то, что все это были НПС, игроков среди этой толпы я не заметил. Те из людей что выбирают для своих персонажей воинскую карьеру, предпочитают начинать свой путь не в таком захолустье.

— Внимание!!! — Окрик сержанта стражи разнесся над привратной площадью, едва подъемный мост опустился.

Все вскочили на ноги и уставились на замковые ворота, которые медленно открывшись, пропустили трех всадников закованных в стальные кольчуги. Ага, а это судя по всему капитан стражи и два его оруженосца. Так сказать, глава дружины прибыл взглянуть на рекрутов. И судя по выражению его лица, тот был не в сильном восторге от кандидатов. Сделав круг вокруг толпы ждущей приема на баронскую службу эта тройка всадников, не проронив ни слова скрылась обратно в замке. Цирк да и только, зачем нужно было это представление? Но вот многие из рекрутов были видимо впечатлены увиденным и долго еще пялились на ворота, за которыми скрылся капитан с оруженосцами.

— Все претенденты на службу, сложите свои вещи у интенданта.

Мне складывать было нечего, а вот многие из толпы потянулись к складскому заданию. Тем временем к сержанту присоединились три капрала. И как только первый приказ был выполнен, эти капралы построили нас по росту в одну изогнутую шеренгу.

— Отжиматься, кто сколько может!

Все попадали на камень брусчатки и начали выполнять приказ, но тут раздалось дополнение.

— Маги, саммонеры, баферы, лекари и дети богов, вас это не касается, перечисленные подойдите к капралу Лайгу. Остальные продолжают отжиматься!

Тут же один из капралов поднял вверх правую руку, как бы показывая что он и есть Лайг.

— Так кто есть кто по специализации?

К указанному сержантом капралу подошло семеро включая меня.

— Маг молний

— И я.

— Лекарь.

— Облачник.

— Лекарь.

— Маг земли.

Выслушав всех я уже открыл рот, что бы представить себя, как неожиданно для меня, Лайг сам обратился ко мне.

— А ты вроде ТоТ, из сыновей богов. Знаю, о тебе много хорошего говорили, да и господин интендант о тебе лестно отзывался. Ты пока отойди в сторону, первичные испытания тебе проходить не надо.

— Благодарю, господин капрал.

— Ты только не уходи далеко. Через час, от силы через полтора, мы отсеем большую часть и приступим к второй стадии отбора.

— Приказ ясен! — Четко отрапортовал приложив кулак правой руки к груди, это было воинским салютом высоких эльфов.

Потеряв ко мне интерес, Лайг увел магов в сторону и начал что-то у них спрашивать.

Ну вот начало срабатывать то, что я добился уважение в среде дружинников. И очень надеюсь, что не в последний раз сработало!

Усевшись на высокий парапет набережной, достал вязальный комплект, да и краем глаза все же следил за отбором. Не знаю, чем руководствовался Лайг в своем выборе, он просто разговоры разговаривал в результате которых он отсеял двоих. Мага облачника и мага земли. Оба мага молний и два лекаря этот первичный отбор прошли.

Остальных же сержант и два капрала гоняли в хвост и в гриву! Началось все отжиманием, затем пятикилометровый кросс. Потом прыжки через скакалку! Зачем эти прыжки нужны были я не понял вообще. Следом была стрельба из луков и арбалетов. После этой стрельбы осталось меньше половины народа.

— Внимание! — Окрик сержанта на время остановил процесс отбора. — Мне только что доложили, что сегодня будет малый разрыв Бездны в домене Щучьего озера. А значит вторым и соответственно финальным испытанием для всех рекрутов станет бой с порождениями бездны. Напоминаю, что в результате этого боя вы можете погибнуть. Кто хочет после этой новости покинуть список кандидатов в баронскую дружину, тот может это сделать сейчас добровольно!

Ох! Ничего себе! Это что за методика отбора такая!?

Новичками прорыв Бездны затыкать! Ведь из таких прорывов лезет не только мелочь какая, но и рейдбоссы! Видимо не один я был удивлен таким поворотом событий, двое из рекрутов забрали свои вещи и покинули привратную площадь.

— Так то лучше. Трусы отсеялись! — Довольно оскалился сержант. — Тогда продолжим отбор!

На следующий день я узнал, что сегодня планировалось после первой стадии испытаний набрать пятнадцать эльфов. А после второго оставить в дружине тех кто выживет. Видимо барон Та ос Даро, был еще той кровожадной скотиной. А может и не так, может просто очень придирчиво относился к своей дружине, что набирал в неё только лучших, ну или безрассудно храбрых.

Вообще вся эта история с неожиданном известии о прорыве Бездны шита белыми нитками. Такие прорывы, делятся на два типа, те которые высчитать невозможно, они происходят спонтанно и о них приходится узнавать так сказать «по факту». И те о которых можно узнать заранее, так вот время и место разрыва реальности второго типа легко вычислит любой астролог за неделю до этого события! А значит и барон и капитан, планируя этот набор прекрасно все знали заранее. Для меня это не имело никакого значения, я то умереть реальной смертью не могу, в вот НПС рекруты могут в результате этого испытания запросто завершить своё существование. Но видимо это мало волновало благородного правителя Та ос Даро.

Впрочем мне то какое дело? Не полезу же я жалеть одних НПС, могущих пострадать от произвола других НПС. Это их внутреннее дело. Хотя мозги программистов, которые «рисовали» этим НПС поведенческие скрипты, вот их я бы проверил на вменяемость!

— Итак, все недоделки отсеялись. — Сержант построил всех, кто по его мнению прошел первичный отбор, мне так же пришлось встать в этот строй. — Остались те кто хочет стать настоящими мужчинами и пройти суровую школу службы в дружине! Что ж, скоро вам предстоит смотря в глаза смерти доказать это право!

Вот как шпарит, как по писаному, а главное его взгляд, он сам верит в то что говорит. Впрочем военный со стажем, что с него взять он ведь иной жизни кроме как на службе наверно и не представляет для себя. Да и думаю, он всех кто не служил вообще за мужчин не считает. Этакий вояка из вояк, истинный сержант, тот хребет на котором держится сила и мощь любой армии мира.

— Так, сейчас вам всем выдадут обмундирование! Не забываем! Пока вы еще не приняты на службы, оно не принадлежит вам! Обмундирование и оружие беречь! Все

понятно!

— Да-а-а. — Вяло ответили рекруты.

Один я отличился, выкрикнув:

— Так точно! Понятно, господин сержант! — За что был удостоен немного потеплевшего взгляда от сурового солдата.

Так как нас было пятнадцать эльфов, то у арсенала создалась стихийная очередь. Я оказался в ней седьмым, но не стал качать права и пробираться в ряды первых. Меня занимал вопрос на класс монаха у них есть что-нибудь? А то мне совершенно не улыбалось идти на рейдбосса в том что было на мне сейчас. С остальными то понятно их специализации вполне обычны и для них вооружение в арсенале замка должно отыскаться. Когда подошла моя очередь я уже изрядно нервничал по этому поводу.

— А ТоТ, рад тебя видеть вновь!

— И Вам доброго утра, господин Сикурс.

Я знал этого высокого эльфа. По правде он мне уже глаза все измозолил, так как именно у него я забирал корреспонденцию для почтовых заданий и ему же отчитывался о их выполнении.

— Значит ты решил поступить на службу к нашему барону?

— Да, господин Сикурс, решил. — С ним надо вести себя подчеркнуто вежливо, это я уже успел уяснить.

— Я помню, что ты обмолвился о таком желании. — Да так и было после одного из заданий я сказал ему, что планирую стать рекрутом стражи. — Хорошо, что я это не запамятовал. — Он наклонился за стойку и достал большой баул из плотной ткани серого цвета. — Специально для тебя подговорил. Думал уже и нет у нас такого. Я даже не припомню когда на службу нам нанимались монахи. Но вот, оказывается есть в закромах нужное! Забирай!

— Большое спасибо Вам, господин Сикурс. — Кланяюсь ему с искренней благодарностью и забираю баул.

Попрощавшись с интендантом, я едва дождался момента, когда смогу открыть баул и посмотреть что же в нем! И когда открыл его, то ахнул!

Полный набор монаха-стража, с печатью Та ос Даро.
Рекомендуемые уровни: 25–50.

Ого! Вот это да! В этом сэте было всё! Начиная от накидки и кончая обувью. И надо сказать характеристики этого обмундирования были на уровне лучших крафтшмоток в игре! И еще приятный бонус в том, что модификаторы на каждом из предметов, их значение зависело от уровня владельца, в интервале указанный левелов. Одно, но вся эта магия работала только пока тот кто одет в это обмундирование, был на службе в

дружине баронства. Но все равно замечательно! Приглядевшись, понял, что в комплект не входили чётки, так что я оставил свои, а все остальное с себя снял, сложил в баул и отдал интенданту на сохранение. Переодевшись я почувствовал себя уже значительно увереннее и предстоящая встреча с рейд боссом меня уже не так сильно волновала.

— Все готовы? — Спросил переодевшихся рекрутов сержант.

— Да-а-а.

— Ну слава Перру! А то я думал в этом наборе, в претендентах одни беременные черепахи, что случайно приняли вид высоких эльфов! — Мы затихли как испуганная голубиная стайка, при виде матерого кота. — Ну ничего, я вас научу как быстро облачаться! — И тут же поправил сам себя. — Из тех конечно, кто пройдет второе испытание…

Построив нас капралы еще минуту пятнадцать орали на новичков. То у одного ремень не затянут то у другого застежка раскрыта. Меня эти крики обходили стороной, видимо никто из стражей не представлял, как правильно носить монашеские одеяния. Впрочем мне это было на руку, я просто стоял по стойке смирно и радовался тому, что на меня не орут.

— Так, сейчас я поделю вас на три отряда. — По виду сержанта, мне кажется что сделать он это собирается какой-нибудь детской считалкой. Посчитает и поделит, а что с него станется! — Хотя, ты же ТоТ`Нхат?

— Так точно, господин сержант! — Не смотря на удивление от того, что он знает имя моего персонажа, я отвечаю четко и внятно.

— Ты, я смотрю, правильный, есть в тебе что-то такое… — Он в задумчивости смотрит в небо, но не может сформулировать свои мысли внятно и продолжает уже о другом. — О тебе хорошо отзываются другие стражи. Можешь из этого сброда отобрать себе еще четверых с кем будешь в одной команде на первом испытании.

— Слушаюсь!

Ваша вторичная характеристика «харизма» увеличена на 1 единицу.

Текущее значение характеристики «харизма»: 2.

Вот это да! Не зря, ой не зря я корячился ради этого уважения баронской дружины. Теперь у меня есть шанс выступить не просто в роли пушечного мяса на сегодняшнем рейде!

Прикинем, из кого мне придется выбирать? Так, два лекаря, два мага воздуха, один арбалетчик, пять копейщиков и четыре мечника. Не богатый выбор то для рейдпати! Понятно, что точно

нужен один из лекарей. Но вот кого выбрать? Вот так на вид, не зная какие скилы вкачаны у них?

— Кто из вас специализируется на мгновенном лечении?

— Я! — Отвечает тот у которого чуть более длинные волосы.

— Отлично! Тогда ты в моей команде.

Первого выбрал. Второй лекарь видимо был спецом по хотам[19], что очень хорошо для лечения бронированных танков или для хила милипати, но в моем случае мгновенное лечение все же более предпочтительно. По сути выбор хиллера и определил, что я выбрал двух магов и арбалетчика, так как специализированная на рейндж или мили уроне группа более эффективна. Лучше бы было конечно, чтобы все трое ДД в группе, были бы или магами или арбалетчиками, но не до жиру, как говориться. Плюсом такого выбора было и то, что когда я буду танковать, у меня под ногами не будут мешаться, прыгающие то туда то сюда милишники.

— Так, раз ТоТ себе группу подобрал остальных я поделю так…У кого волосы короче плеч в одну группу, у кого длиннее плеч в другую.

Ачуметь логика! Понятно, что к тем кто уже в дружине сержант относится не так, нас же он просто считает никуда не годным пушечным мясом. И если у моей группы еще был шанс на выживание в предстоящем затыкании очередного прорыва Бездны, то у остальных десяти рекрутов такой шанс становился призрачным. Впрочем наверно я все придумываю, не могут же нас, неподготовленную группу кинуть вот так просто на рейдбосса!? Тем более на чудовище Бездны!

В отличии от боссов инстантов, на порождения Бездны можно было нападать любым числом участников. То есть если в инстанте ваш рейд не мог одолеть боса, то вам что бы его победить надо было одеться получше или тренировать взаимодействие, оттачивать тактики. А если у вас не получилось одолеть тварь, вышедшую из разлома реальности, то можно было позвать еще сотню или две и задавить эту тварь числом.

Н-да, интересно, а каков шанс выжить в этой заварушке? Понятно, что такое своеобразное тестирование, при наборе в баронскую дружину происходит не в первый раз. А так как новыми рекрутами войско аристократа все же пополняется, то можно предположить, что в таких испытаниях некоторая часть новичков все же выживает. Эта простая мысль меня приободрила. Она намекала на то, что у моей пати шанс на выживание был почти сто процентным. Почему мне так подумалось? Все просто, у высоких эльфов, только один тип персонажа-танка, это

танкомонк, а таких среди игроков фактически нет, да и судя по тому, что сказал интендант, и среди НеПиСей очень большая редкость танкующий монах. То есть, получается моя группа единственная за долгое время, которая может называться полноценной игровой партией, той в которой есть те кто будут убивать, тот кто будет лечить и тот кто будет не давать чудовищам бить других. А вот глядя на две другие группы новобранцев, о том, что они выживут в предстоящем «испытании», я что-то сильно сомневался. Одна надежда, что все это просчитано и барон не допустит напрасных жертв, устроив какую-нибудь страховку, на тот случай когда нас начнут безжалостно убивать!

— Стоять! — Резкий окрик сержанта заставил мои мысли испугано метнуться из моей головы и бесследно растаять. — Не разбредаться! — Орал он прямо над моим ухом, что заставило меня резко выпрямиться и замереть по стойке смирно. — Построится по группам!

Сержант быстро сориентировался в том, что его окрики нам хоть и понятны, но как это «построится по группам» нам не ведомо. Впрочем меньше чем через минуту, три пятерки стояли ровными шренгами одна за одной, предано поедая начальство остекленевшим взором. Магия волшебного пинка и подзатыльника, очень быстро вбила в наши головы, что сержант подразумевал под своим приказом. А о чем я только что думал то, потирая ушибленное крепкой рукой ратника ухо, едва не впал в задумчивость в очередной раз, но пинок по голени, быстро выбил из моей головы вообще желание думать!

— Смотреть на меня! — Ощущение, что этот крик, проникая в уши, затем долго бьется в черепной коробке, вытесняя оттуда все: мысли, желания, чувства, все замещая собой. — Группа один! — Палец сержанта уткнулся в мою грудь. — Ваш капрал Тьюк! — Тот час из-за сержантской спины материализовался очень молодой на вид эльф, с характерно заплетенными в косички соломенного цвета волосами, что выдавало в нем уроженца северной части плоскогорья. — Выполнять все его приказы и распоряжения! — Взгляд сержанта, бегло пробежался по стоящим за моей спиной. — Вам понятно!?

— Да.

— Ага.

— Да.

— Да, господин сержант. — Ну хоть один догадался, добавить к своему ответу звание вопрошающего, мелькнула у меня мысль после этого выкрика, жаль не оглянуться и не посмотреть на наиболее сообразительного НПС в моей группе.

— Так точно, господин сержант! — Как только его взгляд уткнулся в мою переносицу, тут же ответил и я.

Моя задержка с ответом, видимо что-то задела в ранимой сержантской душе, и он уже открыл рот, что бы устроить мне разнос на повышенных тонах. Но, тут где-то сбоку раздался цокот, закованных в подковы копыт по каменной мостовой. Сержант тут же вытянулся, как натянутая струна и использовал уже набранный для моей выволочки в легкие воздух, для того что бы выкрикнуть новый приказ.

— Смирно!!!

Я то приказ выполнил, даже краем глаза заметив, что мимо нас проехал капитан баронской стражи. Впрочем ему до рекрутов не было никакого дела, не удостоив нашу толпу, что сбилась в непонятную кучу после сержантского окрика, даже мимолетного взгляда.

Вот, что может быть проще выполнения такого простого приказа как «смирно»? Если ты с этим приказом хоть немного знаком, то конечно его выполнение не представляет ни малейшего усилия. Но сейчас, когда судя по всему, как правильно на него реагировать из рекрутов знал только я, это привело к тому, что кое-как сформированные три шеренги, превратились в сбившееся в кучу стадо.

Сержант побледнел, его щеки и лоб стали цвета утреннего, морозного инея. Характерный признак того, что высокий эльф находится в состоянии, которое другие расы называют бешенством. Но не успел я испугаться предстоящему разносу и сеансу рукоприкладства, как сержант резко выдохнул воздух, через сжатые от злости губы, затем он прикрыл глаза и что-то прошептал. Мне показалось что он считал от десяти до одного.

— И так! Вторая группа, ваш капрал Каркай! — Взяв себя в руки, сержант продолжил, закреплять за новичками «нянек».

Кого назначили в третью группу я пропустил мимо ушей. Так как мою пати из общей свалки вывел капрал Тьюк. Вывел для того, что бы прочесть очень своеобразную лекцию.

— Мне плевать, если вы сломаете шеи. Мне плевать если вы поубиваете друг друга, только что выданным вам оружием…

Видимо это была его любимая и давно заученная и отрепетированная речь. Тьюк вещал вдохновенно, явно наслаждаясь своей ролью. Он явно гордился своим капральским званием и ему доставляло удовольствие орать на новичков. Что ж, я встречал представителей такой породы, тех кто рад быть хоть на ступеньку но выше других по социальной лестнице, тех, кто с радостью воспринимает возможность насладиться унижением тех кто стоит ниже. Х-м-м, а я то думал, что у высоких эльфов таких

личностей не бывает, наверно ошибся. Особенно крик Тьюка и его желание нас запугать, очень сильно контрастировало с поведением сержанта, которому все эти крики не доставляли ни малейшего удовольствия, тот просто делал свою работу, как настоящий профессионал своего дела, не более и не менее.

— Хоть поубиваете друг друга. — О! Пока я сделав испуганный вид и предавался своим размышлениям, капрал увлекся и сам не заметил как пошел в своем крике по второму кругу. — Пока вы не прошли второе испытание, вы для меня никто! Вы простые гражданские, которые не весть что о себе возомнили! Вы слабаки, которые не верно решили, что могут попасть в дружину!..

Мне откровенно становилось скучно смотреть на этот спектакль одного актера и только невероятная сила воли, удерживала мои челюсти от могучего зевка во весь рот. Когда же это кончится!? Когда он выдохнется то, о Уара!! И судя по всему, мои внутренние молитвы были услышаны. Подошедший сержант, заставил неугомонного капрала замолкнуть. А затем нам отдали простой приказ, следовать за «нашим» капралом и не отставать разумеется.

Только когда наш новоявленный отряд покидал превратную площадь обратил внимание, что за всем происходящим на этом этапе отбора новичков в дружину, следит довольно приличная толпа эльфов. Взглянул на все происходящее с иной точки зрения и проникся уважением к умственным способностям барона. Вот вроде ничего такого на площади не происходило, так отбор каких-то новичков в дружину. Большинство такие отборы проводит вдали от глаз гражданских, что им им смотреть то на это? Но вот барон Та ос Даро решил иначе. И судя по всему не прогадал! Ведь что увидели невольные зрители? А то, что в дружину отбирают не абы кого, а имеется большой конкурс, что деньги с налогов тратятся не на лоботрясов каких. А излишняя строгость сержантско-капралького состава, явственна показала жителям города, что служба в дружине «не сахар», что барон строг к своим воинам. Что не только добавляло барону плюсов, но так же и увеличивало престиж дружины и давало веру жителям в то, что они под надежной охраной. Хм-м! Молодец барон!

Задумался и сам не заметил, что почти уперся носом в спину Тьюка, и надо же такому случится, что как раз в момент, когда между моим носом и его спиной оставалось всего сантиметров двадцать, он резко мотнул головой. И по моему носу и левой щеке, довольно неприятно прошлись его косы. И ведь судя по тому, как дернулись его плечи в сдерживаемом смешке, он это

сделал специально! Вот скотина! Ну ничего, я ему устрою, потом как-нибудь, вот поступлю в дружину и придумаю чего. Моя месть конечно не будет страшной и ужасной, но спускать какому-то НПСи издевательство над собой, этого моя ранимая гордость позволить не могла!

Я настолько погрузился в планы будущего отмщения, что не заметил как мы уже покинули городские стены. И только споткнувшись о камень обратил внимание на этот факт. Этот же камень, что так неловко ткнулся мне в ногу, из-за которого едва не потерял равновесие, он вправил мне мозги. Раскинув руки в стороны, что бы не упасть, я вдруг отчетливо сообразил, что всерьез, раздумывал о том, как же мне отомстить программе!!! Отомстить компьютерному коду, НеПиСю! Ох! Это ж я так скоро забуду, что в игре нахожусь! И судя по всему первое начало забывать подсознание, раз позволило себе такой выверт. Что толку не любить вещь? Еще большая глупость её ненавидеть, утроенная же тупость этой вещи мстить.

Капрал Тьюк очень удивился, когда обернувшись увидел мою искреннюю улыбку, обращенную к нему. И это его изрядно взбесило, наверно ему доставляло удовольствие наблюдать за тем как я бессильно на него злюсь. И это вот его бешенство, оно теплой волной прошлось по моему лицу, сделав мою улыбку еще более искренней!

Но все же я считал себя разумным человеком и не стал нагнетать обстановку, сделав вид, что больно ударился пальцами ног о камни мостовой, немного задержался и пристроился в хвост нашей пятерки новобранцев, что были приписаны к Тьюку.

На моё удивление, нас никто не гнал «бегом, бегом», как я думал привычно для любой армии. Можно сказать мы двигались лишь немногим быстрее просто прогулочного шага. Никто даже не следил за тем, что бы рекруты соблюдали хоть какое-нибудь подобие строя, не заставляли идти в ногу и чеканить шаг. Даже песни орать и то не приходилось. Шли три группы новеньких, гуськом за своими капралами и шли. Только замыкающий все это шествие сержант, что руганью подгонял тех кто излишне расслабился и решил что может плестись нога за ногу, немного выбивался из этой пасторали.

Через некоторое время мы свернули с западного тракта, по которому шли, на более узкую проселочную дорогу. Плотно подогнанная брусчатка осталась позади и сейчас в мои сандали начал забиваться песок, которым была усыпана эта тропа.

Прошло почти два часа этого похода за капралами. Глядя на лица остальных рекрутов, мне начало казаться, что только меня

занимает вопрос «а долго нам еще пылить!?». Настолько все остальные эльфы выглядели спокойными и собранными. Тьфу, а что я так удивлен. Они роботы! Просто программные роботы! Они лишь выглядят как по настоящему живые, но сами программы. Хватит удивляться и обращать внимание на то, что является неотделимой частью игровой реальности!

По правде, все эти мысли появились в моей голове от скуки. Скучно вот так идти. Уверен на сто процентов, что это пеший многочасовой переход совершенно не нужен. Нас легком можно было перебросить намного ближе к месту предполагаемого прорыва на пузырях или еще каким образом. Нет, даже моему столь далекому от армии разуму понятно, что данный пеший переход ничто иное как проверка. Но ведь это глупо! Глупо проверять НПС. Для них, что пять часов идти пешком, что день на кровати валяться, все это без разницы, с точки зрения программы. С чего вдруг тогда, эта проверка. Ладно бы нас гнали бегом, можно было бы понять насколько выносливы и быстры новички. Но нет, мы просто монотонно шагаем, пятый час уже! Да, эльфийские леса красивы, да, по ним можно гулять сутками, наслаждаясь их величием. Но то гулять, а не идти гуськом!

И только я начал злиться, как тут же понял, что такая проверка, именно монотонностью и скукой, только она и может действовать в виртуальной игре! Разве трудно игровому персонажу поднять к примеру сто килограммовый камень, если ему позволяют статы и прокачка? Конечно нет, поднимет хоть сто раз если параметр «сила» у игрока вкачан достаточно и хватит выносливости на такие трюки. Нечего проверять персонажа, он что-то либо может либо не может, и границу этого «может» легко определить по уровню и классу! Проверять надо скорее игрока, а не его аватара. Но как проверить именно игрока? У кланов есть множество тестов и вариантов таких проверок. Но то кланы, состоящие из таких же игроков, а как быть НПС? Как им проверить «что стоит» дитя бога? Уровень, класс, шмот, это они видят. Но этого же мало. Для принятия на службу мало. Хотя нет, точно знаю, что на пятидесятом уровне, в баронскую дружину возьмут без каких либо тестов и проверок, подпишут контракт с любым игроком, было бы у того желание. А значит то, что новобранцы столько пешком мотаются по лесным тропам виновато мое присутствие. Точнее, не моё лично, а присутствие дитя бога. И это испытание не для рекрутов, а для меня. Этакий дополнительный блок проблем, которые надо преодолеть, что бы поступить на службу в дружину ранее того уровня, что рекомендуют админы. Не тест на психологическую устойчивость, не проверка моего характера, а банальная «дополнительная

трудность».

Как всегда в мире НТ. Что бы получить что-то желаемое, надо соответствовать каким-либо требованиям заложенным разработчиками. Желаешь получить свое «что-то» не соответствуя требованиям? Что ж, можно, но тогда, будьте готовы столкнуться с неким ворохом проблем и дополнительных сложностей, что бы получить своё «что-то». Это как с доступам в рощу Уары, где стоит ограничение, прежде чем пройти в неё надо пройти квест. А что бы получить этот квест, с вами должен заговорить страж-монах. Но вот беда, этот монах будет разговаривать только с персонажем от семидесятого уровня. Желаете, что бы страж поговорил с вами раньше, чем вы достигните столь высоких лвлов? Что ж ваше право, вот вам «Лестница в небо!».

Как только мне пришла в голову мысль о «Лестнице в небо», как все встало на свои места. Точно, я же читал! Большинство таких «обходных путей», может пройти только игрок с достаточно развитой волей. Потому как все эти испытания, они не для персонажа предназначены, а для игрока. Они не испытывают физически игроков, так как это бесполезно, а ставят иные задачи, где приходится бороться со скукой, монотонностью, сталкиваться с моральным выбором или проявлять недюжинную хитрость или сильно напрягать мозги. В общем тестируют самого игрока, и если с тестом справился, то тебе открывается та самая калиточка, ведущая к цели в обход, минуя основные ограничения. И сейчас я, вступая в дружину не на рекомендуемом пятидесятом, а на минимально возможном двадцать пятом уровне, запустил сценарий теста. Я то думал, что уважение среди стражи, избавит меня от таких программных скриптов, но видимо не в этот раз. И что самое плохое, справится в этот раз мне предстояло с самым страшным из противников, со скукой.

В итоге, когда мы добрались до места, то заняло это у нашего отряда семь часов времени, если начать отсчет с момента выхода из города. Семь часов пешего марша, в котором нельзя было даже поговорить ни с кем, это сразу пресекалось бдительным сержантом. А когда я вызвал Хосса, в надежде занять себя хоть чем-то кроме бездумного передвижения ног. Но меня тут же прервали, сказав, что если я не уберу пета, то сержант очень постарается запихнуть мне его… Хорошо хоть данный воин был все же эльфом и он не стал уточнять, куда он мне затолкнет моего же питомца. Пришлось проявить благоразумие и отказать от попыток развлечь себя в этом переходе. Испытание так испытание. Зато нагляделся на красоты природы баронства до тошноты.

А сколько я полезных трав и цветов пропустил, что росли

прямо под ногами, а собрать нельзя! Если бы не был уверен в том, что все происходящее просто скрипт, а для сержанта не более чем исполнение прописанных должностных инструкций, то наверно сорвался бы и тогда прощай ранняя служба в дружине. Но после вспышки злости на капрала, я дал себе зарок не обижаться на программы, они тут не причем. Зато поймал себя на искреннем желании найти геймдизайнеров НТ и набить им морды. Прием всем сразу без разбора, за такие вот подлянки!

Но все когда-нибудь завершается. Закончилось и это испытание. Наш отряд вышел из леса на берег небольшого ручья, за которым раскинулось большое холмистое поле. Все легко перепрыгнули через ручей, после чего сержант отдал команду.

— Отдыхать. У вас есть полчаса, что бы отдохнуть.

Полчаса? Хмм, пожалуй успею.

Выход!

За те десять минут, что мне выпало, успел сбегать в туалет, умыться да сожрать бутерброд с сыром, запив тот стаканом обычной воды. Все же скоро, если верить тому, что говорилось на городской площади, мне предстоит участвовать в своем первом бое с порождениями Бездны. И делать это лучше не отвлекаясь на потребности организма. Нет, случись какой форсмажор с пищеварительным трактом, то капсула конечно справится с отведением продуктов жизнедеятельности, но вот мыть то отводные трубки и чистить шлаковые накопители придется своими ручками, так что я предпочитаю нужды справлять в отведенном для этого месте. Надо сказать, что многие игроки давно не заморачиваются подобным, для них легче один раз в сутки помыть капсулу, чем бегать в туалет. Но я еще не настолько психически адаптировался к виртуалу, что бы считать, что реальность служит только для того, что бы вынужденно прервать свою игру. И очень надеюсь, что такая «адаптация», как называют полную виртуальную зависимость геймеры, со мной не случится никогда.

Вход!

Эх, снежинки вы мои снежинки, как приятно чувствовать ваше прикосновение к своему лицу!

Загрузившись, успел заметить на себе заинтересованные взгляды многих рекрутов. Видимо данным НПС пока еще не доводилось видеть сей процесс. Но так как исчезновение детей богов из реальности и их же потом появление, было надежно залегендировано историей мира, никто из них не кричал от ужаса

и не застыл в безмерном удивлении. Им просто было любопытно. А мне все равно, на их запрограммированную реакцию — любопытство. Сделал вид, что не заметил столь быстро отведенных взглядов.

Судя по тому, что сержанта не было видно, я успел залогиниться вовремя. Подойдя к ручью мылся, освежив лицо. Вот, не смотря на то, что вокруг виртуальность, холодные капли проточной воды и правда придали немного бодрости.

Смотря в отражение лица своего персонажа в бегущей воде, поймал себя на мысли, что я бы серьезно задумался, если бы мне предложили уйти в виртуальность навсегда. Нет, конечно таких технологий как перенос жизни или сознания в виртуал не существовало, так что это были просто мысли с немного фантастическим уклоном. Странно, до того как начал играть в Трон, те люди что мечтали уйти в виртуал навсегда, я их однозначно относил к категории лузеров и неудачников, которым в реальной жизни ничего не светит. Но почувствовав на своей шкуре, что такое виртуальность два точка ноль, теперь понимал, что не все так однозначно. Тут и правда было лучше чем в реальности, немного, совсем чуть чуть лучше, но именно вот это и создавало ощущение правдоподобия. Именно так мы вспоминаем о чем-то из детства, когда по нашим впечатлениям и трава была зеленее и деревья выше и земля тепле и мягче. Так вот, по ощущениям Трон нас и возвращал в это детство.

— Подъем! — Резкий выкрик сержанта прервал мои размышления. — Капралы собрать своих рекрутов. — Когда этот приказ был выполнен, он продолжил. — Бегом, за мной!

Бегом, так бегом! Я даже был рад такому приказу. Он означал, что проверка скукой и монотонностью пройдена. Интересно если бы рекруты что со мной, были живыми и они бы поняли, что весь этот марш что им пришлось за сегодня пройти, он состоялся из-за меня, насколько бы их отношение ко мне изменилось в отрицательную сторону? Усмехнулся этой забавной мысли. Но стоило нашему отряду подняться на вершину холма, как все эти мысли были выбиты из моей головы открывшейся картиной.

На поле, что еще недавно было пустым, стояла целая армия! Точнее мне сперва так показалось, что армия. Уж больно много высоких эльфов, явно воинов и боевых магов построилось в правильные порядки в низине, между двумя большими холмами, на вершине одного из которых и замер наш отряд. Новички которого, так же как впрочем и я от удивления разинули рот.

— Стоять тут, ждать меня! — Сказав это сержант легким, типично эльфийским бегом, устремился к группе всадников, над

которой развивался штандарт капитана дружины.

Этот приказ вывел меня из своеобразного ступора. И я осознал, что конечно же никакой армии на поле не находится. Сотни полторы воинов и магов, не больше. Но впечатляет, штандарты, доспехи, мантии… Красиво!

Пригляделся к группе высоких, что собралась вокруг капитана. Все как на подбор закованные в эльфийскую броню эвалли, на замечательных лошадях плоскогорской породы. Белогривые красавцы, выведенные высокими эльфами специально для местных условий и каменистой почвы. Но боевые лошадки меня интересовали мало, о них можно достаточно прочитать в игровой энциклопедии. А вот рыцари, на них я обратил самое пристальное внимание.

С капитаном их было семеро. Уровни от девяносто пятого у самого младшего, до сто семнадцатого у самого капитана. Это личная гвардия барона. Именно с этими эвалли он и является на воинский сбор по приказу своего графа. Точнее таких эвалли, которые составляли баронское копье[20], у него должно быть десять, по закону о дворянстве, но еще трое видимо были заняты чем-то другим и в нынешнем действе участия не принимали.

Если все пойдет по моему плану, то одним из шагов по получению своего надела и в будущем баронства, одной из ступеней для меня послужит именно участие в личной баронской дружине. Так что разглядывал я их внимательно. И что меня немного покоробило, все рыцари были воинского класса, нет ни магов, ни арбалетчиков, ни какого иного класса, чистые воины. Не означало ли это, что барон ос Даро с пренебрежением относится к другим? И как он воспримет саму идею, того, что в его копье будет монах, в тканевых зеленых одеяниях, а не закованный в красивую и сверкающую бронь рыцарь на изумительно грациозном коне.

Тот план, что был у меня сейчас основным, в нем, многое привязывало меня именно к данному баронству именно к Та ос Даро. И если барон среди всех прочих классов предпочитает именно воинский, это обещало дополнительные трудности. Ведь что я хотел? Все просто:

— Отслужить в дружине.

— Получить гражданство по результатам службы.

— Получить ачивку «урожденный гражданин», с местом «рождения» баронство Та ос Даро.

— С помощью данной ачивки получить расположение населения баронства.

— Прокачаться до сотого уровня и выполнить квест на

рыцаря, или как их назвали эльфы — эвалли.

— Вернуться в Та ос Даро, поступить на службу в копье[21] барона.

— Получив расположение барона, выбить себе домен в управление.

Ничего не выполнимого, вроде как. План достаточно четок и понятен, и даже в некоторых моментах расписан более подробно. И вот теперь пункт номер шесть может быть под угрозой выполнения. А это совсем не радостная новость. А впрочем, тут есть варианты. Ведь для программного кода не важно, в дружине какого барона я отслужу. По любому после службы мне будет доступно получение гражданства. А его у могу получить и в другом баронстве. Получив там статус уроженца. Конечно потеряю синергетический эффект от того, что первый раз я появился в мире Трона именно в Та ос Даро, но эта потеря не столь велика. Хотелось бы сохранить связку первого появления и статус уроженца в одном баронстве, но риск потом не попасть в личную дружину из-за того, что барон зациклен на одном игровом классе, нет такого риска эта потеря не стоит! И придется идти другим путем получения домена в управление. А он хоть и так же был проработан, но был сложнее, дольше и нуднее, там пришлось бы идти на госслужбу. Хотя если я войду в «Зал Славы», то любой из баронов с радостью возьмет меня в свою дружину. И я верил, что буду первым игроком танко-монком, кто достигнет сотого уровня и сумею войти в «Зал игровой славы». Но именно, что верил, гарантировать подобный исход я не мог. И ни один из моих планов не был увязан на это достижение. Глупо строить планы на всего лишь вере. Получится то хорошо, просто многие планы станут легче выполнимы. А если какая топ гильдия возьмется и как-то прокачает танко-монка, раньше чем сделаю это я, то на мои планы это не повлияет ни на грамм.

Надо будет во время службы узнать подробнее о пристрастиях барона ос Даро, в аспекте игровых классов. Может все не так как показалось на первый взгляд. И опять, в очередной за сегодня раз, стоит мне о чем то задуматься как приходит сержант и все мне портит!

Хорошо что в этот раз он не стал орать и что-то приказывать. А просто собрал нас и начал рассказывать, что же нашей группе предстоит.

— Итак. Что вам надо знать. Прорыв Бездны пройдет вон там. — Ладонь сержанта указала на один из холмов метрах в двухстах от нас. — Это малый прорыв. Ничего такого с чем бы наша дружина не справилась. — Говоря это он не гордился собой

и принадлежностью к дружине, не дулся от собственной крутизны и значимости, он просто доносил до новичков информацию, спокойно и лаконично. — Астролог сузил варианты того, кто явится в наш мир, до трех имен. Это Рандари, малый демон огня. В принципе тут ваше испытание и кончится. Он слишком силен для вас и им займутся другие. Вы минуя испытание, сразу будете зачислены в дружину. — Вздох облегчения среди новичков. Даже я немного расслабился после этой новости. — Но может будет не Рандари, а Ларугон малый демон шипов или Курскарас демон малой стаи. Вот с этим двумя ваше испытание будет продолжено. А теперь более подробно, о том, что вам предстоит в случае если из Бездны вылезет один из этих двух.

Внезапно над полем разнесся звук охотничьего рога. А может это был и боевой рог, я пока не сильно разбираюсь в звуковых командах принятых у эльфов. Впрочем, как оказалось, это была не команда, а скорее просто передача информации.

— Отставить. — Тут же прервал сам себя сержант. И обернулся в сторону звука. И судя по всему, он был очень раздражен. — Астролог точно узнал кто идет к нам «в гости».

Теперь стало понятно раздражение сержанта. Он тут распинается, перед новенькими. Даже рассказывает о том, что есть вероятность того, что мы вообще не будем участвовать в предстоящей заварушке, и получим вход в дружину «на халяву». А тут, оказывается, что через пять минут после того что ему сказали, астролог умудряется все же дать точный ответ. Получается все что говорил сержант нам ранее, ничего не значащий набор слов. Впрочем я был не сильно удивлен, астрологи есть астрологи, они могут говорить что что-то узнают через год, и внезапно дать вам ответ через минуту, а может быть наоборот, заверят, что все узнают за час, а и через десяток лет будут оправдываться звездами о том, что «ну никак не получается!».

— Судя по озвученному сигналу, в разрыв войдет Курскарас. Я с ним не встречался ранее.

— А как вы могли бы с ним встретится раньше? — Недоумевающе вскрикнул один из новичков за моей спиной.

— Кхмм. — Не ожидавший, что его так нагло кто-то прервет, сержант закашлялся. — Капрал Тьюк, если данный рекрут выживет в испытании, напомните мне о том, что его следует наказать!

— Так точно, господин сержант!

— В дружине, старших по званию не перебивают! — Озвучив этот такой близкий его душе факт, сержант немного

расслабился. — Но так как вы пока не зачислены на службу и являетесь гражданскими лицами, то я отвесу на этот вопрос.

— Тварь Бездны убить нельзя! Её можно только изгнать из нашего мира, обратно, туда откуда она пришла. Тот же Курскарас в наше баронство за последний год наведывается уже в третий раз! — Тут взгляд сержанта упирается в меня. И он продолжает. — Жрецы говорят, что настанет время и такие как он. — Кивок в мою сторону. — Научат нас как убивать этих Тварей. Убивать, а не изгонять. Но, глядя на тех кого называют детьми богов, я жрецам не очень верю. — Судя по всему это сказано не для остальных новобранцев, а лично для меня. Сержант как бы показывает, что мой статус дитя бога, для него не значит ничего. — Но я отвлекся. Итак. Курскарас. Очень напоминает адскую гончую. Шесть лап, чешуя вместо шерсти, морда как у крокодила, да и рост под три метра в холке и вес под четыре тонны. Хвост как у виверна, с мощным парализующим ядом. — Уже на росте и весе данного босса, мне стало дурно. Да он катком пройдется по нашей группе, без каких либо шансов на выживание с нашей стороны! — Так же не брезгует магией, как групповой так и целевой. Впрочем, вам большего знать и не следует. — Не успел я раскрыть рот, что бы высказать все что я думаю о столь подробном инструктаже, как сержант продолжил. — Его возьмут на себя дружинники, из вон того отряда.

Следуя взглядом за рукой командира увидел рейд пати. Если конечно можно назвать рейдовой пати групп НПС в двадцать пять разумных. Среди них было четыре хила, три бафера и два танка, остальные были воинами. Стоп. Откуда два танка в латной броне!? Высокие не носят полные латы! Пригляделся. Ох ты ж-ж-ж! Танками были не эльфы! А представители подгорного племени, если я правильно оценил телосложение и качество доспеха. Впрочем торчащие даже через закрытые забрала кусочки бород, разогнали сомнения. Ничего себе! Это получается, что у барона в дружине служат не только высокие? Впрочем, а почему я решил, что должны служить у него только эльфы? Это же нигде не запрещалось, принимать на службу иные расы. Это просто у меня в голове было, что в войске эльфийского барона должны быть только высокие эльфы. Наличие дварфов наоборот очень логично. Ведь из дварфов получаются одни из лучших танков в мире Трона. Любопытно. Небесный Трон гораздо глубже и правдоподобнее чем я думал. Но вот то, что я считал, что буду чуть ли не единственным танком в Та на Ру, это теперь придется пересмотреть! Дворфы сейчас союзники высоким, а значит, что игроки отыгрывающие дворфов-танков, спокойно могут

присоединятся к группам игроков-высоких, для зачистки подземелий и прочих рейдов. Одна из моих иллюзий, основанная на моем ограниченном знании мира Трона, только что приказала долго жить. Мельком так же заметил, что уровень собранных НПС в эту группу составляет от пятидесятого до пятьдесят третьего.

— С самим чудовищем понятно. Двигаемся дальше. Не зря его называют демоном стаи. Он приходит не один. С ним идет еще тринадцать «псов» Бездны. Каждый из них слабая копия своего господина. Ими так же есть кому заняться. — Ага, это он видимо о собранных в пятерки тринадцати отрядах, что встали чуть поодаль от основной ударной группы. — У вас иная задача. За стаей идет трое «щенков». По сути для настоящего воина они угрозы не представляют. Они мелкие, вам по грудь от силы, хвоста ядовитого еще не отрастили, чешуя еще с проплешинами и легко пробивается. Вот ими вы и займетесь. Их зовут Гос, Тос, и Лос. Астрологи говорят, что через какую-то сотню лет они вырастут и сожрут Курскараса, один из них займет его место, а двое остальных создадут свои стаи. Но это будет потом. Сейчас они мелочь. Итак. Каждая из ваших троек атакует одного из «щенков». Это и будет вашим испытанием. Подробнее. Чем они опасны. Самое мощная атака фронтальная, укус. Думаю если кто-то из вас попадется в их челюсти то как минимум половину жизни снимет, даже у воина, мага вообще убьет сразу. Но прежде чем укусить «щенок», должен вас поймать лапами. То есть не попадетесь в захват, избежите укуса. Следующая опасность, удары передних лап. Эти удары опасны по всему фронту перед «щенком», на расстоянии длинны передних лап разумеется. Хвост, не смотря на то, что яда в нем еще нет, бьет он им как хорошим боевым хлыстом ваших уровней, то есть четверть жизни может снять легко, одним ударом. — И оглядев нас строгим взглядом, продолжил. — А что вы думали, испытание будет формальным? Нет! В дружину попадают только лучшие. — Но заметив улыбку на моем лице, тут же вспомнил, что сам же оговорился, что была вероятность того, что для нашей группы испытание могло не состояться вообще. А следовательно его полная пафоса речь, о «только лучших, что прошли тяжкое испытание», лишена всякого смысла. — Кх-м-м! Так вот. Запомните. Вы реально можете погибнуть. Но то что вы выживите шансов все же больше. Эти «щенки» для каждой из ваших пятерок по сути не опасны. Убить то могут, но если вы будете действовать слажено, не впадать в панику и не творить глупости, то выживите почти гарантировано. Тем более вам никто не приказывает убивать этих «щенков», ваша задача продержаться, до того момента как остальные убьют Карскараса.

Я оглянулся и увидел как разглаживаются лица новичков. Да, вначале сержант конечно перегнул палку, надо было начать с того, что если не тупить то выживем, а то сперва запугал та запугал, даже мне, реально находящемуся в капсуле реального мира и то немного не по себе стало, пока он рассказывал о «щенках».

— Подробнее. — Опа, а это было не все? — Теперь о способностях «щенков». — И точно не все. — В отличии от своего «папаши», они не обладают большим набором спецприемов или магий. По сути у каждого из них, по одному спецприему. Тос, самый слабый из тройки, но его стихия Лёд. Его аура замедляет, стужей сковывая ваши движения. Зато его удары в половину менее опасны чем у его «братьев». Лос, чистый боец, никакой магии, зато владеет «сокрушающим прыжком». То есть может прыгнуть на стоящую перед ним цель, ударить своей грудью закованной в чешую и сбить с ног. Попадете под такой прыжок и его вы не переживете. Ну и Гос, с ним все просто, он плюется «адским огнем», разовое попадание вас не убьет скорее всего, но боль будет невероятной. Так что я бы не советовал попадать под этот плевок, да, не советовал бы. — Сержант метнул взгляд на дневное светило, оценил что-то и продолжил свой рассказ. — Повторюсь, о способностях «щенков»…

Я пропустил повтор мимо ушей. Но осталось не озвучено самое главное, а именно уровень этих «щенков». Очень надеюсь, что не выше чем на три от моего! Впрочем не верить сержанту баронской дружины, в том, что нам по силам продержаться против этим «малюток» у меня не было никаких оснований. Тем более, за каждой из наших пятерок, закреплено по капралу и мне кажется, что случись что-то критическое, они нам помогут. Не просто же так они сидят тут рядом!?

— Так! Все, повторов больше не будет, поняли значит поняли, не поняли, значит погибните и не место вам в дружине. Теперь конкретнее о ваших действиях, новички. Вас три группы и «щенков» трое. Каждая ваша группа будет занята одним из монстров. Капралы, разделите пятерки!

Пришлось встать с мягкой травы и следовать за Тьюком. В итоге получился треугольник, в каждом из углов которого сидело по одной из пятерок со своим капралом. Сержант же остался сидеть на месте и сейчас находился в центре воображаемого треугольника.

— Координировать действия между группами, запрещено! Та группа, что изгонит обратно в Бездну своего «щенка» первой, та может взять на себя командование остальными пятерками. — Тут его лицо озарила такая улыбка, такая, что стало ясно, в то что мы

изгоним хоть одного из мини-псов, он не верит ни на грамм. — Сейчас я кину жребий и выберу какой из «щенков» какой группе достанется. — И опять его взор упирается в меня и он прерывается, немного задумавшись. — Х-м-м! Тот`Нхат. Чуть о тебе не забыл. Интендант был очень рад, что ты решил вступить в дружину. Говорил, что из тебя выйдет толк. Да и мне хочется посмотреть на боевого монаха в деле. Если хочешь, то можешь для своей группы выбрать «щенка».

— Хочу! — Я не сомневался ни секунды. Работает «уважение», работает!!!

— Ну что ж. И каков твой выбор? — Мне показалось или в его взгляде мелькнул лучик любопытства? Впрочем точно показалось, ну какое любопытство может быть у программы!?

— Лос.

— И почему же? — Вот прицепился. Не рассказывать же ему о моем пятидесятипроцентном физреигноре, которым и был обусловлен выбор. И не ответить то нельзя. Но не успел я открыть рот, что бы произнести придуманную на ходу отмазку, как сержант продолжил. — Только не надо мне рассказывать о том, что о этом выборе тебе шепнула сама Уара!

Тьфу, он что мысли читать умеет?! Ведь чем то похожим я и хотел отбрехаться! Типа, того что я монах Уары и именно её длань… Ну и так далее, с килограммами лапши на уши собеседника.

— Я достаточно верткий и обладаю большим количеством жизни. Никто иной не перенесет удара Лоса в прыжке. У меня самый высокий шанс на это среди всех рекрутов.

— Героем себя считаешь?

— Никак нет! Просто так правильно, тот кто лучше приспособлен к делу, тому и следует это дело делать!

— О как! Удивил ты меня новичок, удивил.

Ваша вторичная характеристика «харизма» увеличена на 1.

Текущее значение характеристики «харизма»: 3.

— Хорошо. Группа Тот`Нхата ваша цель Лос. — Затем он вытащил из-за пояса монетку. Подкинул её и тут же ткнул пальцем в группу короткостриженых. — Вам достался Тос. — И обернувшись к тем из рекрутов, кто предпочитал носить косы, добавил уже очевидное. — А вам разумеется Гос.

Огляделся. Судя по всему, самыми довольными выпавшим выбором были те кому выпал Тос, видимо слова о том, что он в два раз слабее бьет чем его «братья», добавили им оптимизма.

Остальные были напряжены в равной степени.

— О капралах, что рядом с вами. Они будут наблюдать за вашим действиями. Говорю прямо, ТОЛЬКО наблюдать. И вступят в дело только в том случае, если вся петерка что под его надзором погибнет. Капралы НЕ БУДУТ вас спасать. И не смотрите на них как на зверей. Они сами будут не рады смотреть на вашу гибель, но у них ПРИКАЗ. — От этих слов, заметно вздрогнули все новички. — И они этот приказ выполнят! Все ясно!?

И опять нестройный хор в ответ:

— Да.

— Ага…

Так как сержант смотрел на меня, я не стал орать и просто кивнул.

— Ждем. Проверяйте свое обмундирование, пока есть возможность.

Мне то проверять особо и нечего. Открыл *Инвентарь*, окинул взором и закрыл его. Все на месте все в норме. Мелькнула мысль познакомиться с эльфами своей группы. Но как это не глупо звучит остановила меня от этого простоя мысль. Вот познакомлюсь, узнаю имена, а кого-нибудь из них сейчас и убьют. И буду я переживать. Вот четко осознаю, что это НПС, программы, но понимаю, что и правда буду переживать за гибель каждого. Глупость какая, но чувствам не прикажешь. Точнее приказать то наверно можно, но у меня не получится. Так что пусть пока останутся для меня безымянными, так мне проще. Подошел к Тьюку на расстояние не более полуметра, встал по стойке смирно и как заору прямо в его огромные эльфийские глаза!

— Разрешите принять командование вверенным мне подразделением?!!

Капрал явно не ожидал подобного поворота событий и инстинктивно отшатнулся от орущего ему в лицо. Но не оступился о кочку, что росла позади него и не упал на пятую точку, как я рассчитывал. Тьфу, он же эльф, а они почти как кошки, равновесия по таким пустякам не теряют. Но его удивление и небольшой шок, меня порадовали, и пусть он кусок кода, а месть, даже такая мелочная, приятна! Не то, что бы я мстительный, но вот таких «индивидуумов», что пользуются своим социальным положением, что бы мелко гадить тем кто ниже по социальной лестнице, таких на дух не переношу.

— Разрешаю! — Что ж в любой армии так любят орать то?!

Получив столь однозначный ответ, выкинул капрала с его проблемами из своей головы. Развернулся к четырем НПС, которые теперь перешли под мое командование.

— Ответ капрала Тьюка все слышали? — Увидев утвердительные кивки, продолжаю. — Я сделаю так, что бы монстр нападал только на меня одного. И пока меня лечат, то так и будет. Лекарь, надеюсь ты справишься. — Хиллер неуверенно пожал плечами. А впрочем, что я ожидал? Уверений в том, что он крут и отлечит любой урон. Нет конечно, тогда бы я его посчитал глупцом, ведь нам до сих пор неизвестен уровень «щенков». — Первое правило. За моей спиной не стоять! Почему? Потому как увернусь от прыжка, и монстр врежется в того, что стоит за моей спиной. Отсюда проистекает и первое пожелание. А именно. Старайтесь держаться так, что бы между мной и вами была туша зверя. В таком случае вы будете бить его в зад и опасен для вас по сути останется только хвост «щенка». Далее. По сказанному господином сержантом ясно, что монстры частично бронированы. Никому не надо говорить о том, что бить и кастовать надо в незащищенные чешуей места!?

— А какая разница, куда я молнией бить буду, в чешую или в открытое место? — Тут же спросил маг молний.

— Я вот не уверен, что чешуя тварей Бездны, не имеет имеет какой-либо показатель снижения урона от магии. А ты наверно уверен в этом? — Я пытливо уставился прямо в в переносицу этому недотепе.

— Э-м-м… Нет. Не уверен. — Сглотнув комок в горе, через пару секунд ответил он.

Внимание: вам удалось запугать НПС равного с собой уровня, не применяя угроз.

Ваша вторичная характеристика «харизма» увеличена на 4.

Текущее значение характеристики «харизма»: 7.

Вот это сюрприз! Ничего себе. Стараешься казаться умным, правильным, говоришь точно к месту и тебе повышают «харизму» на единичку, а тут, запугал и радуйся ТАКОЙ прибавке. Надо будет прошерстить форумы на тематику такой прокачки данного показателя! Но это потом, а сейчас вернемся к тому, что является более насущной проблемой.

— Повторяю. Бить по возможности в незащищенные места у твари! Так же следить за хвостом и уворачиваться по мере возможности. Если встанет выбор нанести монстру урон, но получить хвостом, или отпрыгнуть в сторону не нанеся этого урона, но не попасть под удар, вы должны выбрать второй вариант. Почему? Потому как у лекаря нашей группы, запасы маны не резиновые! Да и задача наша, не изгнать тварь в породившую его Бездну, а продержаться пока не убьют главного

босса, в этом бою. А это значит что? — Этот вопрос я адресовал арбалетчику.

— Что я должен стрелять мимо чешуек! — Ой, мама моя! И это почти настоящий искусственный интеллект? Да этот арбалетчик туп как пробка! А самое обидное, что глаза у него нарисованы умные умные! Так и светятся интеллектом, которого нет и в помине. Он же ничегошеньки не понял из того что я спросил.

— Да, конечно. Стрелять мимо чешуек. — Я мог наорать. Обозвать его дураком. Много чего мог, но зачем? — Все верно. Так и делай, но не забывай от хвоста уворачиваться. — Как малому дитю пытаюсь ему разжевать очевидное.

— Хорошо, я буду стараться!

Вот гадость то какая. Ведь выбрал то из всех арбалетчиков я именно этого по причине того, что он показался мне самым умным, а в итоге выбрал полного дурака. Даже в виртуальной игре внешность обманчива! Ладно, пусть это мне послужит уроком на будущее.

— Кто-то понял из моей речи, что-то еще? — И тут же увидел три утвердительных кивка остальных. — И, что поняли то?!

— В результате испытания, наша задача выжить, все остальное второстепенно! — Уф-ф, ну вот, дошло до трех из четверых. И ведь очень не плохой результат!

— Рад, что поняли. Но! Задача выжить не значит, что вы будете вяло постреливать по цели, смотря как я один кувыркаюсь, а хиллер пытается меня отлечить. Ставлю второстепенную задачу. Она такова. Убить монстра по имени Лос!

— Убить? — Общее удивление словесно выразил лекарь.

— Э! Отставить! Не убить, а изгнать!

Как-то вылетело меня из головы, что тварь Бездны не убить в прямом смысле слова. Впрочем для меня, как для геймера, привычно называть убийством уничтожение любого моба, не смотря на то, что в скором игровом времени этот моб возродится. Но для НПС видимо тут кроется большое различие. Я думаю, что разработчики Небесного Трона столкнулись с невероятными трудностями, пытаясь совместить столь противоречивые концепты. А именно, игровые условности и логичного, и последовательного, как они называли это «живого мира». Что бы не вносить диссонанс в управляющие контуры НПС, все же лучше общаться с ними так как им привычно. В том числе не называть убийством, то под чем они подразумевают изгнание. Мелкая деталь вроде, но для того кто хочет стать королем, понимание народа которым он хочет управлять, это не мелочь! А вот понимание и складывается из кажущимся такими мелкими и

незначительными деталей.

— Повторюсь. Задача раз: выжить. Задача два: изгнать Лоса в Бездну. Задача три: если выполним предыдущую то помочь остальным. Понятно?

— Да.

— Ага.

— Вроде.

— Да.

Вот вроде четверо всего подчиненных, а меня уже раздражает то, что каждый отвечает по своему. Кажется я начинаю понимать, зачем придуманы в армии однотипные варианты ответов. Тьфу, хватит, а то не успел принять командование, как превращаюсь в какого-то солдафона.

Не смотря на положительные отклики на свой вопрос, все же убедился, что меня и правда поняли правильно. Для этого каждого из подчиненных попросил повторить, что же им понятно и как они должны действовать. Слава админам, разрыв не спешил состояться и мне удалось вбить понимание того, что же им делать, даже этому дурню с арбалетом вбил! Точнее мне показалось, что всё всем объяснил, а реальность того что они поняли покажет только сам бой.

Резко, особенно для чувствительных эльфийских ушей, протрубили сразу несколько боевых рогов.

Началось!

Вскочил на ноги и с огромным любопытством уставился в том направлении, где должен был состояться разрыв реальности.

Я ожидал, что вздрогнет земля как при землетрясении, появятся трещины в земле из которых и полезут твари. Ну или в воздухе образуется что-то вроде черного, жуткого портала и монстры повалят оттуда. Но игровая реальность оказалась иной, более прозаичной и какой-то даже жутковатой.

Нет, земля не покрылась темными провалами. Не появись призрачная пасть, внутри которой Бездна. Все было проще и эта простота, заставила даже волосы на моих руках встать дыбом. Еле себя успокоил не дав первобытному ужасу сковать тело, успокоил тем, что на самом деле это все ИГРА! Но как же все кругом реально.

В двух сотнях метрах от меня, будто кто-то невидимый полоснул чем то острым по реальности. С тем же эффектом, как острая бритва разрезает тонкий бумажный лист. И реальность разошлась по этому разрезу. Разошлась безропотно, без треска, без какого иного звукового эффекта, без малейшего видимого сопротивления. Причем это был не провал, а именно разрез, который расширялся. Но как я не вглядывался в то, что должно

было заполнять этот расширяющийся разрез, то не видел там ничего, кроме бледного и плотного тумана. Особенно жутко смотрелся куст, перерезанный «разломом» пополам. Нижняя часть куста осталась на дальней от меня стороне, а верхняя на ближней. Так вот, эта верхняя часть куста, что была напрочь срезана Бездной и отделена от корней, и не думала падать не землю. Листики этого кустарника привычно шелестели на ветру, он как будто и не почувствовал того что его разрезали пополам. И откуда-то пришло понимание, что когда разрыв затянется, нижняя и верхняя часть куста соединятся и он будет такой как и прежде. Куст, какая мелочь! Но эта деталь, разорвала мои мозги в клочья в попытках осознать что я вижу. Не знаю как долго бы я просто вот так, пялясь в одну точку, как кролик загипнотизированный питоном. Из этого своеобразного транса меня вывели вновь затрубившие боевые рога. К тому же туман в разрезе начал уплотняться, приобретая какие-то формы.

— Готовность! — За моей спиной проорал сержант.

Заметил, что выстроенные меж холмов отряды, обнажили оружие. И на поле опустилась тишина. Она длилась всего десять ударов сердца, а затем, из тумана донесся чудовищный рев. Рев такой, что мне показалось, что его издать может только тепловоз, который стал живым, отрастил хвост и которому этот хвост отдавили.

И события понеслись вскачь!

Пять шестиногих, чешуйчатых псов, размером с минивэн каждый, выпрыгнули из тумана и огромными скачками понеслись к выстроившимся в поле разумным. С их клыков падала черная слюна, что при падении на землю, дымилась как сильная кислота.

Короткий приказ капитана, который мне не удалось расслышать и пять малых групп эльфов рванулось на встречу чудовищам Бездны. А я наконец-то полностью пришел в себя и успел отметить, что уровень «псов» сорок второй. Если и «щенки» будут такого же, то все рассуждения сержанта можно будет игнорировать, из новичков не выживет никто.

Но не успели отряды перехватить монстров, как бледный туман выплюнул еще одну пятерку точно таких же тварей. И вновь взмах руки и новые отряды спешат на перехват.

— Куда! — Окрик сержанта за спиной. — Стоять! Рано!

Это что какой-то идиот из рекрутов решил напасть на этих чудовищ? Не выдержали нервы? Ух! Как хорошо все же проработаны игровые скрипты, что управляют НПС в этой игре! Я восхищен! Насколько каждый НПС, из тех с кем я встретился в мире Трона индивидуален! Как они смогли добиться такого? Ну не верю я, что каждый скрип был написан в индивидуальном

порядке, ведь НПС миллионы. В то, что СиБиТу создало ИИ, тоже не верится. Случись такое на самом деле, они бы давно уже были бы властелинами реального мира, ну или их ИИ был его властелином. По любому, создание ИИ не из тех фактов, которые получилось бы скрыть.

На форумах, много копия сломано по этому вопросу. А уж теорий, что высказаны игроками за их количество давно перевалило за сотню. Раньше я недоумевал, мол какая разница, как как они этого добились, главное, что это работает, играйте и наслаждайтесь. А сейчас, сам в который раз столкнулся с тем что НПС ведет себя как живой и разумный субъект и задался тем же вопросом. Потому как я понимаю, когда псевдоразумным скрипотом наделяются топ НПС, такие как леди Софаласи, такое можно понять. Но наделение такими скриптами простых рекрутов не достигших даже тридцатого уровня?!! даже если такие псевдоразумные скрипты реальность, то никаких вычислительных мощностей не хватит, поддерживать в таком режиме ВСЕХ НПС Небесного Трона. Это кажется абсолютно невоздержанным, но это факт. А значит я очень многое не знаю о возможностях СиБиТу. Конечно вопрос сам по себе любопытный, но что же у меня за привычка задумываться не в том месте и не в то время!

Уже слышанный ранее рев, вновь заставил мои уши плотнее прижаться к голове. Одновременно с ревом из разлома появляется Карскарас собственной персоной. По правде я ожидал большего, а так тот же «пес», что уже виденные, только размером с автобус, да шкура не блестит в лучах солнца, а сама как будто светится внутренним, синеватого оттенка светом.

Новая команда рейдлидера, а именно так я начал воспринимать капитана дружины, и основной ударный отряд в двадцать пять разумных, разворачиваясь в двойную цепь, движется на перехват босу из Бездны.

Окидываю взглядом поле сражение и понимаю план капитана. Малые группы, взяв каждая по своему «псу» стараются этих «псов» увести подальше от появившегося боса, давая основной группе пространство для маневра и возможность окружить этого далеко не маленького чудовища. Еще взгляд на Карскараса и я отмечаю, что его уровень пятьдесят третий.

И едва до мня это доходит, как я замираю в ступоре. А зачем весь этот цирк? Да любого из эвалли, что восседают на своих изумительных лошадях рядом с капитаном, одного из них хватит, что бы разделаться и с чертовой дюжиной «псов» и с самим боссом. Каждый из этих рыцарей, при их то уровне, втопчет это «чудище» в землю в легкостью неимоверной. У Карскараса пятьдесят третьего уровня, нет и призрачного шанса против даже

самого слабого, девяностопяти левельного эвалли! Зачем тогда все это? Зачем нужно это сражение барону или его капитану? Для чего посылать такую армию, когда можно ограничится простым приказом: «Рыцарь, изгони их!». Для чего дружина встречает этого босса уровень в уровень?

Не понимаю.

Нельзя им поступать иначе что ли? Ограничение в скрипте? Ну нет, нет я скорее в создание ИИ поверю, чем в такой ограничитель. В общем еще одна загадка. И её в отличии от секрета управляющих НПС программ, решить эту загадку надо в обязательном порядке. Ибо не зная какие ограничения встроены в контуры управления баронами, мне не стать королем. Черт! Еще дополнительные сложности на мою голову!!

— Внимание! Сейчас появятся «щенки». — Предупреждение сержанта звучит вовремя.

Вновь туман меняет форму исторгая из себя трех монстров. Не знаю кто назвал их «щенками», ничего в них не было от деток, в этих чудищах. Просто уменьшенная до размеров быка, копия их папани.

— Левый Гос, в центре Лос, правый Тос. Вперед!!!

И ноги повинуясь мощному окрику сержанта, сами понесли меня к цели.

Хорошо, что Карскараса основная группа увела чуть в сторону, а то я так поглядел, все новенькие бежали ровно по прямой линии, каждый к своей цели.

— Куда! — Пришлось не только кричать но и одергивать за плечо моего клирика.

А все почему? Потому как он умудрился меня обогнать. Вот что за идиот!? Он же хил! Неужели он так жаждет, быть первым на кого съагрится монстр?

— Первым умереть хочешь!? — Ору я ему прямо в ухо, не прерывая бег.

И не слушая его ответа, мне достаточно того, что он отстает и уже не рвется сломя голову вперед.

Сейчас мне предстоит первый бой с порождениями той силы, что разрывает мир. И что самое плохое, если к большинству боев я мог подготовиться прочитав библиотеку игры или гайд какой, то по монстрам Бездны таких не было, а все почему, а вот почему.

Библиотека.

Запрос: Карскарас.

Карскарас — Чудовище бездны.

Уровень: вариантивен.
Способности: вариативны.
Сопровождение: вариативно.
Награды за изгнание: вариативны.
За уточнениями обратитесь к астрологам.

Выход из библиотеки.

Вот и все что я мог узнать. И не смотря на то, что сержант объяснил все вроде подробно, но мне как-то неловко воевать против моба у которого я не знаю: какой урон он наносит, время отката абилок, подробное описание способностей и прочие подробности. По сути мне доступно только то, что пояснил сержант, да увидеть уровень моба.

Чудовище Бездны, младший демон стаи Лос — уровень двадцать шесть.

С моей души как камень свалился.

Я думал, что «щенки» ринутся в бой, будут нападать на кого-нибудь, поэтому и спешил. Но нет, едва они появились из разреза реальности, как тут же уселись на пятую точку и из их глаз вырвались разноцветные лучи. Лучи что пульсировали силой и связали «щенков» с Карскарасом. Ох! Да они его бафают! Усиливают своего «папашку»!

А значит если мы их не отвлечем от этого занятия, то основной группе придется намного сложнее. И видимо, неподвижность «щенков» сейчас, это необходимое условие их бафа. А значит их усиление есть не допускающий какого либо действия каст и прерывается в случае какого-либо движения. В пользу этой теории так же говорило то, что нам была поставлена задача не изгнать монстров, а по сути их отвлечь. Замедлил бег и остановил свою группу.

— Я пробегаю мимо монстра. И разворачиваю его к вам спиной. Вы способны бить на расстоянии, так что не подходите к «щенку» ближе, чем на десять шагов! — И ткнув пальцем в хиллера. — Если почувствуешь, что отхиливаешь меня уверенно и есть запас по манне и скилам, то иногда поддерживай другую группу, ту в которой нет лекаря. Понял!?

— Да!

— Отлично. Начали!

Я рванул вперед на полном ходу, боясь, что монстр прыгнет на меня как только пересеку его агрорадиус (расстояние до монстра, на котором он начинает атаковать игрока). Но тот совершенно меня проигнорировал, видимо первоочередной

задачей у него был баф «папочки», и его агрессия была на нуле. Мне же легче. Уже не так торопливо оббежал чудовище, заходя ему сзади. Лос меня явно видел, но только шипел, да бил хвостом по своим бокам, такая букашка как я, была для него не столь важна как процесс усиления Карскараса.

Ну вот вроде все готово, даже можно немного перевести дух. Но тут меня обуяла робость. И виноват в этом виртуал. Как то не по себе мне было от того, что мне сейчас надо пнуть под хвост «собачку» размером с быка. Сидя за монитором обычно фиолетово на размеры и вид монстра, а вот так, когда ты его видишь и чувствуешь так рядом и так правдоподобно. Ух-х-х, мурашки по коже. Пришлось приложить немалые усилия, чтобы избавиться от какого-то первобытного страха и как заорать:

— Что приперся, пес шелудивый! — И как пну его ногой да прямо под хвост! — Пшел вон!

Я ожидал рева, прыжка, удар хвостом или что-то в это роде. Но в место этого «щенок» жалобно заскулил и повернул ко мне свою морду. И на меня посмотрели полные боли и недоумения, огромные, полные слез глаза обиженного ребенка, в которых застыл один вопрос «за что ты меня так!?». Смотрю в эти глаза и думаю: «что то я делаю не так!». И пока я застыл в нерешительности, околдованный этими по детски непосредственными глазами, «щенок» успел развернуться и как вломит мне правой лапой, да прямо по груди! Срабатывает перк и удар проходит мимо. Но это был не одиночный выпад, а связка из двух ударов и второй достигает цели.

Вам нанесен урон — 74 ХП. Текущий показатель здоровья 369.

Вот сволочь! Но каков молодец тот дизайнер кто рисовал и продумывал поведенческий скрипт этих монстров! Как его творение меня подловило! Но по сути ничего страшного, не произошло. Пропущенный удар минибоса был не столь страшен. Тем более к моим базовым 263ХП, добавился бонус от в 180ХП от предоставленного интендантом обмундирования. Нет, будь на моем месте кто-то иной, без физигнора то удар конечно был бы более чем чувствителен. А для меня, так, ничегошеньки страшного!

— Кю!!!

Летит ему в морду «Удар духа». Ну вот, теперь он промахиваться будет чаще.

— Рю!!!

Мне нечего ждать и следом, прямо в открытую грудину монстра бьет «Укрощение стихий».

Первичное агро набрано и я ору что есть мочи.

— Бейте его!!! Стреляйте! Кастуйте!

Вокруг гремит бой. Аое заклятия, что время от времени кастует Карскарас, перемежаются с выкриками магами своих заклятий, да и сталь вносит в этот шум не самую последнюю лепту. Так что не знаю услышали ли меня дамагеры моей пати. Посему ору еще раз, по пути уклоняясь от нового взмаха лапами.

— Бейте его!!! Стреляйте! Кастуйте!

Бои в мире Трона красочны особенно красивы боевые заклятия. То тут то там, на поле что-то бухает, бахает, вспыхивает и жарит. Из-за этих вспышек, которые иногда так ярки, что от них болят глаза, я воспринимаю бой как по-кадровое кино.

Приседаю, пропуская готовые в любой момент схлопнуться на моем теле челюсти над собой. И тут же атакую апперкотом. Глухо щелкают зубы моба, в ответ на этот удар…

Вот Лос приседает, его хвост замирает как копье перед атакой. И я вспоминаю, что очень похоже выглядят коты, перед тем как прыгнуть на свою жертву. Отскакиваю назад, разрывая дистанцию. И точно, лапы «щенка» мощно отталкиваются от земли, отправляя его массивное тело в короткий, но такой опасный полет. Попади такой удар, точно собьет с ног, а там если выживу дело довершат острые даже на вид, многочисленные зубки этой «собачки». Поэтому не рискую и как только его тело отрывается от земли, тут же кувырком уходу в бок…

— Кю!! — Хорошо, агро держится уверенно, да и духа много…

Но иногда, не спасаю ни ловкость, ни мое старание, ни модификаторы и случается пропустить урон:

> *Вам нанесен урон — 62 ХП. Текущий показатель здоровья 312…*

Я чувствую бой, мне он начинает нравится! Ощущать как клыки зверя пронеслись в паре сантиметров от твоей кожи! Адреналин бурлит, грозя политься прямо из ушей…

Периодически наш лекарь меня отлечивает…

И у него явно не много работы, так как иногда он делает так:

> *Ваше текущее значение здоровья 420/443.*
>
> *Внимание: на вас применено дружеское заклятие «Разряд здоровья» +50 ХП.*
>
> *Ваше текущее значение здоровья 443/443.*

Вот явно ему заняться нечем, что вливает сверх необходимого…

— Лечи меня, только когда мое здоровье падает ниже половины! — пытаюсь докричаться до хиллера. — Если много маны, отлечивай другие группы!

Услышал он меня? Ой не знаю…

Лос пытается одной лапой, ударить по ногам, наверно в надежде сбить меня на землю. Но такие трюки со мной не проходят! Подпрыгиваю. И тут же меня встречает тяжелая отмашка другой лапы, что приходится прямо мне в висок. Как я забыл, что это не земная собачка и у него ШЕСТЬ лап!!!

> *Внимание: по вам прошел критический удар — 125ХП.*
>
> *Внимание: вы находитесь под оглушением, все модификаторы, кроме игноров и божественных защит ослаблены на 50 %. Ваш параметр ловкости понижен на 5. Пока находитесь под действием оглушения, вы не можете никого атаковать и применять скилы и заклятия. Время действия оглушения десять секунд.*

Десять секунд. Это много или мало? Если вы не знаете, ответа или считаете, что мало, то вы никогда не были в рейде. По мне прошел баш от боса. Десятисекундное оглушение на танке. В львиной доле случаев, если нет оф-танка[22], при такой ситуации всю группу ждет вайп[23]. Потому как кто-то переагрит монстра, а танк не успеет среагировать или еще, что случится. Но повезло. Лосу не хватило времени меня добить, а ДД моей группы не показывали чудеса урона и не смогли переагрить минибоса на себя. А главное, скил «Сокрушающий прыжок» был у «щенка» на кулдауне[24].

И все завертелось по новой!

— Кю!

Парная связка обычных ударов.

— Рю!..

По сути, жутко примитивный и простой моб. Его предназначение не драться, а бафать. И не будь у него невероятно огромного количества здоровья, то победить его было бы совсем легко. Но увы.

Лос — количество здоровья: 18012/24500.

Кошмар!..

Ой, как я рад, что в качестве профессии выбрал вязание. Бар, что показывает значение моего показателя Духа успевает наполняться с такой же скоростью, как я этот Дух трачу на абилки…

Не ошибаться! Удар! Увернуться от челюстей.

— Кю!..

Ваше текущее значение здоровья 210/443.

Опа! Это, что у хиллера мана кончилась? А вот это плохо!..

Но нет, тот мой испуг оказался преждевременным. Лекарь просто услышал, что я ему кричу и начал помогать другим группам, поддерживая мой хилбар близким к пятидесятипроцентному показателю. Как новички в других группах выживают без танка, ума не приложу! Но судя по тому, что я вижу, иногда кидая взгляды по сторонам, до сих пор все рекруты живы. Носятся конечно сломя голову вокруг своих «щенков», урона почти тем не наносят, но сами выживают. Была бы шляпа, то снял бы её в знак уважения. Хотя, как говорят: «захочешь жить не так раскорячишься», а НПС то возрождаться не умеют, в отличии от игроков…

Вот черт! Этот гад таки достал меня подсечкой! Падаю на бок. И тут же перекатываюсь. Спареный удра передних лап чудовища выдирает когтями огромные куски дерна в том месте где я должен был быть, не успей перекатится. Ах так!?

— Кю!!!

— Рю!!! — На тебе заряды Духа прямо в нос!..

А дело-то движется, кажется, медленно, но:

Лос — количество здоровья: 11587/24500…

Встроенный в интерфейс секундомер, запущенный мной в начале боя, показывает, что прошло всего четыре минуты. А у меня полное ощущение, что он длится почти четверть часа. Хорошо, что я тут не в физическом своем теле, а то бы давно от усталости лег и помер бы сам от такой нагрузки, без всякого монстра!..

Все сливается в каком то фоне, ударов, уклонений, спелов, заклятий, скилов…

После пяти минут сражения, Лос уже не может меня ничем удивить. Да, иногда он попадает, но случается такое все реже и реже…

Вот опять он присел, на все лапы. Но я уже знаю его таймингиⁱ[25]. Знаю и по этому, прежде чем Лос прыгает, ему прямо в зубы летит привычная связка:

— Кю!!!

— Рю!!!

А теперь можно и упасть, пропуская «Сокрушающий прыжок» над собой…

Уклонение, удар, удар. И тут я проваливаюсь в своем выпаде.

Мой кулак встречает пустоту на своем пути. Не успеваю удивиться как:

Низший демон малой стаи Лос низвержен из реальности в Бездну!

У-е-е-е-е-е!!!

Так, а где опыт и лут?

А нету!

Вокруг бой идет, народ мечется, чудовища воют, а я фигней занимаюсь!

Лос же по сути обычный адд у Карскараса, или приспешник иначе, и опыт за него как и лут получают только при победе над основным босом.

Жестом собираю свою группу.

— Ты! — Мой палец упирается в мага воздуха. — Собираешь пати, что бегает от Госа. Объясняешь им, что бы действовали так же как и вы до этого. И начинайте бить чудище! Понял!?

— Понял!

— Ты! — Хватаю за плечо второго мага. — Перенаправь хиллера группы, что бегает от Госа на отхил группы Тоса, а дальше бей эту тварь!!! Понял?!

— Да!

— Ты! — Гляжу в такие умные глаза арбалетчика и… — Стреляй в Чудище! — Понимаю, что такому «умному» НеПиСю лучше ничего сейчас не объяснять.

— Ага! — Орет он и тут же разряжает свой арбалет в Госа. Вот дебил! А если крит и переагрит?! Но ему повезло, этот «пес» был занят другим.

— Ты! — В этом грохоте приходится орать, что бы хиллер меня услышал. А он от крика пугается и отшатывается немного назад. Ты! Ты молодец! Действуй так же. Понял!?

— Да!

— Выполнять!!!

Так как кроме нашей группы, своих «щенков» по сути никто не бил, то переагрить на себя Госа не составило никакого труда.

Только вот слегка удручало вот это:

Гос — количество здоровья: 23302/24500.

Как там: «На колу мочало, начинай сначала!»

И понеслось…

Гос по сути ничем от уже изгнанного собрата не отличался. Только плевался сволочь. И проделывал это часто и метко, верблюд переросток!!! Только вот:

Вам нанесен урон «Огненным плевком» — 25 ХП.

Видимо эффект был завязан на болевой шок у этого заклятия. Но мне то, что до этого, так щекотит немного вот и всё! А двадцать пять урона, ну право смешно!..

Через полминуты, после того как я прочно привязал монстра к своей персоне вполне приличным показателем агрессии, в дело вступили наши ДД. И дело пошло! Правда теперь в моей группе были и милишники, так что им иногда доставалось от хвоста «щенка», но хилл справлялся без проблем ибо на меня он почти не тратился.

Все шло как нельзя лучше. Монстр уверено проседал по ХП, а я наконец-то вычислил КД плевков и все чаще их избегал. Как вдруг, кто-то сзади сбил меня с ног!

И ладно бы это был монстр какой, но нет! По закону подлости это был один из рекрутов, которые гоняли Тоса, ну точнее он их гонял, что впрочем в сложившийся ситуации было не важно. А врезался в меня этот молодой эльф по причине того, что именно за ним сейчас и гонялся Тос и вот в панике не разбирая дороги, он меня и снес. А я увидев перед собой бок твари, на автомате, из положения лежа, провел связку:

— Кю!!!

— Рю!!!

И буквально через секунду на меня внимательно смотрело четыре огромных глаза. Четыре глаза при двух челюстях. Да. Промашка вышла. Ненароком я съагрил второго. Беда.

— Бейте только Госа!!! — Надеюсь услышали! И третей команды хватит ума снять с меня ошибочно приагреного «щенка».

Но этим выкриком я сделал только хуже. Вся третья пати начала усердно пинать Госа, а не своего моба.

А!!!!

Вам нанесен урон — 84 ХП. Текущий показатель здоровья 309.

Вам нанесен урон — 47 ХП. Текущий показатель здоровья 242.

Вам нанесен урон — 71 ХП. Текущий показатель здоровья 191.

Вам нанесен урон «Огненным плевком» — 25 ХП. Текущий показатель здоровья 166.

Внимание вы находитесь под действием «Замораживающей ауры». Скорость вашего передвижения снижена! Время отката ваших скилов увеличено.

— Хильте меня! Хильте!! — А что мне оставалось то?..

Применив скилы с длительным откатом, два лекаря в тот момент все же вытащили меня, смогли. И пусть монстров двое, пусть! В два хила то, я бы держался легко. Но чертова «Замораживающая аура», с нею мне приходилось невероятно туго…

Настолько туго, что через две минуты, я понял, что лекари не справляются. Я медленно но верно проседал по ХП все ниже и ниже. Так долго продолжать не могло. Я понял свою ошибку, первым надо было убивать Тоса. Но что-то поменять было поздно. Ошибка. Один идиот, что привел мне второго адда и я не верно рассчитавший ситуацию. Плохо.

Еще минута:

> *Вам нанесен урон — 72 ХП. Текущий показатель здоровья 92.*
>
> *Вам нанесен урон — 48 ХП. Текущий показатель здоровья 44.*

Черт! Как обидно то!!!

Но, я забыл, что Госа то бьют, уже не трое ДД как было в случае с первым мобом, а целая толпа. И эффект не замедлил сказаться. И вот, когда я уже приготовился отправится на возрождение, увидел:

> *Низший демон малой стаи Гос низвержен из реальности в Бездну!*

И тут же стало легче.

— Ну что тварь! Побегаем!? — Глядя на то как мой хилбар ползет в верх, я заметно приободрился…

Да, один Тос был совсем не противником. Его урон был смешон, в сравнении с уроном «братьев». Это позволило мне оглядеться. Посмотреть по сторонам, как там идет бой у остальных. А то как-то непривычно тихо стало.

И что увидел? А увидел я приличную толпу эльфов, что стояли не вдалеке от нашего боя и смотрели. Просто смотрели, как мы воюем. И ни один не помог! Наоборот, вместо помощи они начали кричать и подбадривать нас.

А вот и те дварфы, что танковали Карскараса, то же стоят, на щиты упираются. Шлемы сняли, бороды свои чешут и одобрительно улыбаются. Это что получается Карскараса давно прихлопнули, то есть изгнали что ли? А что тогда нам не помогут? Вот сволочи то!

Увернуться от лапы.

Пропустить, разинутые в страшном оскале, челюсти «адского

пса» над собой.

— Кю!!!

— Рю!!!

Дерусь совершенно на автомате. Больше негодуя, что из нашего боя сделали цирк. Что стоит вон той группе магов, что стоит не более чем в тридцати метрах от нас, разрядить свои посохи в Тоса. При их уровне «щенок» ляжет за десять секунд! Но нет. Стоят, наблюдают.

И вообще, почему Тос еще жив, если основной рейдбос умер? Ведь все приспешники обычно гибнут в случаи гибели рейдбоса. Но с тварями Бездны видимо было реализовано иначе и убивать, то есть изгонять, нужно было всех чудищ, победы над главным монстром было не достаточно.

Замедляющая аура, все же позволяла этому «щенку» попадать по мне чаще, чем делали его «братья». Но на меня теперь работало два хиллера, и я совершенно перестал обращать внимания на удары по сорок или пятьдесят урона. Единственное, что я не забывал уклоняться от укусов этой «псины», да от подсечек, предпочитая нанести больше ударов, чем потратить время на уклонение от обычных атак минибосса. Здоровье твари очень быстро стремилось к нулю.

Еще раз бросив взгляд на зрителей, обратил внимание на то, что капитан оживленно переговаривался со своим эвалли, не отрывая взгляда от нашего боя. И предводитель этого рейда вовсе не казался эльфом, который наслаждается от того зрелища, что наблюдают его глаза. Дворфы, да и другие простые дружинники смотрели на схватку с неподдельным интересом, а вот командный состав, был скорее чем то озабочен.

И внезапно, перехватив оценивающий взгляд одного из рыцарей, я понял в чем дело. Пазл сложился, кубик рубик собрался и все происходящее перестало быть странным.

Стало понятно все, что было в этом бою с самого его начала. По сути, вообще странно, то, что мне все происходящее мне вообще показалось странным, вот такой каламбур. Меня смутило, что участвуют в рейде НПС и командует всеми НПС. Будь кругом игроки, то такой подход к рейду был бы мне сразу понятен. Как то, встречать каждого монстра бойцами близкого к нему уровня. А так же то желание убить мобов минимальным числом. Ведь выполнение этих условий дает прокачку бойцам и выпадение хорошей награды с боса. Да, легко можно было бы послать на уничтожение Карскараса эвалли. Легко. Но, что бы это дало барону и дружине? Защиту подответсвенной территории? Безусловно. Но разве с этйо защитой не справилась дружина и без участия рыцарей? Судя по происходящему, когда мы добьем Тоса,

задача охраны земли баронства от тварей Безны будет выполнена. Но по сути это все.

А для чего в рейды ходят игроки? Ответ прост: опыт и лут. Бывают еще второстепенные причины, как то: выполнение заданий, наработка репутации с какой-либо фракцией или еще что-то подобное, но это все же не основные причины, которых именно две. Опыт и лут вот краеугольный камень любой РПГ. А ведь мне известно, что ресурсы в игре с неба не падают. И НПС для поддержания своей экономики, нужно их добывать и компьютерные персонажи в мире Трона этим и занимаются. Рудокопы копают руду, охотники добывают шкуры, травники занимаются собирательством и так далее. Так что нет ничего удивительного в том, что дружина фармит[26] рейдбосов на своей территории. Так же я знаю, что НПС имеют уровни и опыт. И даже как и игроки получая опыт растут в уровнях. Только делают это в десять раз медленнее игроков, но по сути то один и тот же процесс! Получается, что выставив против Карскараса именно такой состав, барон одновременно выполнял три основные задачи:

— Защита территории. Ведь пойди что не так, в дело бы вступили эвалли и легко устранили угрозу.

— Прокачка своей дружины.

— Улучшение награды за изгнанного боса.

Ну и наверняка еще были задачи второстепенной важности, как то отработка взаимодействия в отрядах, проверка новичков и прочее. А моё непонимание ситуации, не более чем шоры на глазах, которые мешали мне видеть происходящее адекватно. Какие шоры? А те, что не позволяли мне представить, что НПС способны действовать как игроки причем с той же мотивацией. Очередной важный урок для меня…

— Кю!!!

— Рю!!!

Тос — количество здоровья: 2117/24500.

Еще немного, еще чуть чуть!

Я уже устал от этого боя. Уклониться от пасти. Просвети серию ударов в нос «псу». Подпрыгнуть от удара, что должен сбить с ног. Принять удар лапы грудью:

Вам нанесен урон — 42 ХП. Текущий показатель здоровья 391.

Мелочь какая, зато в монстра сразу прилетает отработанная связка.

— Кю!!!

— Рю!!!

Очередной замах прерван долгожданным сообщением.

> *Низший демон малой стаи Тос низвержен из реальности в Бездну!*

Бой завершен!

Гулко бьют рукояти боевых молотов о щиты. Это дварфы празднуют победу. Высокие эльфы более сдержаны, молчаливо вскинув руки в приветственном салюте.

Значит победа. Мой первый прорыв Бездны удачно предотвращен! Смотрю на место было разлома и не вижу ни единого его следа. Перетоптанная и вскопанная десятками ног земля, сколько угодно. Выжженая трава в тех местах куда попадали AoE заклинания, вот она. А разлом, ни намека на то, что еще недавно реальность трещала по всем швам, грозя лопнуть, как мыльный пузырь.

Пересчитываю рекрутов. Пятнадцать! Уф-ф-ф! Вот иррационально то, что я чувствую сейчас облечение. Ну выжили все новички, они же скрипт, что мне с этого? А все равно, разум понимает, а чувства живут своей жизнью.

— Поздравляю всех с прохождением испытания.

Это нас так обрадовал сержант. Но радоваться сил не было ни у кого, только я прижал кулак к груди в воинском салюте высоких.

— Я доволен, что вы справились с задачей… — Сержант еще что-то вещал, но я его не слушал.

Меня больше занимало, что капитан подъехав к месту былого разлома, слез с лошади и поднял с земли какой-то угольного цвета блестящий камень, размером с его кулак. При этом его лицо было похоже своим выражением, на морду кота, который нашел целую миску первоклассной сметаны.

— Отдохните пару минут. — Завершив свою речь сержант, направился к капитану. Тот видимо позвал его жестом, который я не заметил.

Никогда не интересовался, а какой лут с тварей Бездны. Да и просматривая топовый шмот, на персонажа в библиотеках, не припоминаю ни одной вещи где было бы упоминание о том, что она дропается[27] именно с тварей пришедших через разлом. И пока рекруты, устало развалившись на траве, отдыхали, полез в библиотеку и справочные материалы.

Все как всегда оказалось просто. С монстров Бездны можно было полутить[28] только одно: камень-ключ. В описании было сказано, что это ключ с помощью которого монстры попадают в реальность Трона. Это заклинание, которое попадая в мир Трона овеществляется в камне. Попасть с помощью этого ключ-камня обратно в Бездну невозможно, но ценность данного камешка не в том. Его ценность в ином, в том, что такие камни позволяют вместить просто прорву энергии. Накопителей магической энергии такого уровня в мире Трона нет. Посему эти камни очень ценны, как ценны совершенные аккумуляторы в реальности. Чем крупнее камень и чем темнее его цвет, тем больше он может в себя вобрать магии. Величина камня зависела от уровня и силы босса, что прошел разломом. А вот оттенок он был тем чернее, чем меньшие силы были приложены к его изгнанию. А раз так, то видимо для Та ос Даро данный рейд был очень удачным, я же помню угольный оттенок поднятого капитаном камня. Увы но «ключ» выпадал только один на все вторжение, так что получить что-то кроме опыта, за изгнание трех «щенков» не выйдет.

Кстати о опыте, посмотрел на шкалу экспы и удовлетворенно хмыкнул. До двадцать шестого уровня мне осталось набрать всего семь сотен опыта, а это очень хорошо! Главное не апнуться до того момента, как подпишу контракт на службу в дружине. Не то, что бы это как-то влияло на мои планы, но контракт я собираюсь подписывать на пять уровней, и такая хитрость как почти набранный двадцать шестой левел, позволит мне сократить время пребывания в дружине.

Глава 9

По прошествии двух минут, как и обещал, вернулся сержант и приказал нам построится. А потом, не выдержав того как мы построились, тычками и криками построил всех сам. Как только наша толпа, хоть не много стала напоминать построение, к нам подъехала целая делегация эвалли во главе с капитаном дружины.

Остановив своих коней в пяти метрах от нас, благородные рыцари, ничуть не стесняясь, принялись беззастенчиво нас разглядывать. Так смотрят коннозаводчики на молодых жеребцов, что торговцы привезли и предлагают купить. Впрочем именно такой взгляд у рекрутеров кадровых агентств, которых я за своих жизнь поведал во множестве. Так как такие взгляды не люблю, то решил их игнорировать и наслаждаться красотой эльфийский коней. Не смотря на элегантность и утонченность, данная порода была видимо очень сильна, так как эти кони спокойно держали не только рыцарей в броне, но и сами были облачены в кольчужную защиту прикрывающую грудь и ноги. Тьфу, я же не в реальности, это же не настоящие кони, это же просто выскоуровневые маунты. Которых может получить любой. Точнее любой высокий эльф благородного сословия, иным игрокам или НПС данный маунт не был доступен. Как же тут все реально, что обманутые чувства постоянно заставляют меня ошибаться, меряя окружающее привычными рамками реальности.

Тот кто писал поведенческую программу для этого капитана, явно разбирался в психологии. Эвалли разглядывали нас молча в течении пяти минут и я буквально кожей ощущал, как с каждой секундой этого молчаливого наблюдения, все больше и больше нервничают рядом стоящие рекруты. И по окончании этих пяти минут, рыцари так же молча уехали ничего не сказав. По нашему построению пробежала волна вздохов облегчения. Кажется кто-то из новеньких так впечатлился этой сценой, что вообще забыл дышать.

Н-да. И это благодарность, за хорошо проделанную работу? Но мимолетный взгляд на сержанта, дает понять, что тот очень доволен произошедшим, а значит волноваться не стоит совершенно. Просто тут так принято и вполне вероятно, что само внимание эвалли признак большого расположения и что-то вроде награды для местных.

Кстати о награде. Судя по всему ничего мне не перепадет. И кроме опыта, которого впрочем заработал очень прилично, почти целый левел, мне ничего не обломится. Хм-м-м и опять НПС

похожи на людей, ведь в гильдиях, когда новичков берут в рейд, что бы посмотреть, что те стоят в бою, тем новичкам так же ничего из дропа не достается. Кроме тех исключений, когда с босса падает более никому кроме этого новичка не нужная вещь.

— Капралы, отведите рекрутов до места отправки. — Распорядился сержант, как только группа всадников скрылась за холмом.

К нам тут же подбежали капралы, но прежде чем мне что-то успел приказать Тьюк, сержант жестом попросил меня к нему подойти.

— Я наблюдал за тобой. — К чему эта банальность? Ведь с самого начала, еще до боя, нам было сказано, что капралы и сам сержант будут наблюдать за нашими действиями. Так что я только молча кивнул, на эту фразу. — Ты не похож на других детей Богов. — Тут он явно ждет от меня какого-то ответа, но так как я вообще не понимаю, зачем этот разговор, то отвечаю банальностью.

— Дети Богов, они как и любые разумные бывают разными.

— Среди подобных тебе мало кто выбрал воинскую стезю. — Да, он лично меня обвиняет в этом?!!

Это он о том, что большинство игроков в мире Трона социалы? А! Понял! Он то считает, что раз Боги обещали, что именно их дети остановят Бездну, то те из игроков кто не воины, противятся божией воле. Хитрые выверты накладывает игровая псевдореальность, на попытку компьютерных скриптов понять её. Одно не ясно, что он ко мне то пристал, я что отвечаю за всех игроков? Но у меня есть, что ему ответить, что бы не приставал больше с такими вопросами.

— Господин сержант, а почему вы решили, что победа над Бездной произойдет именно в бою? Может ключ к победе над Ней, это звезды и помогут миру справится с ней астрологи. А может ученые, что-то придумают. А может маги-артефакторы создадут запирающий ключ и навсегда закроют двери в Бездну. А может музыкант сыграет такую музыку, что реальность преобразится и закроются несущие смерть и проклятия Врата. А вдруг садовник вырастит деревья, которые своим корнями так сплетут ткань мироздания и разрывы перестанут быть возможными. Даже Боги не знают, какой будет победа над Бездной, и что эту победу принесет. Боги не знают, а вы сержант знаете, что непременно это произойдет в бою?

— Э-э-э! — Кажется мне удалось подвесить управляющий скрипт. Сержант застыл как изваяние, только с каждой секундой бледнел все сильнее и сильнее. Так вот как выглядит разрыв шаблона со стороны, занимательное зрелище должен сказать.

После подписания контракта, я бы ни за что не решился бы так говорить. Но сейчас я только претендент на поступление в дружину и в принципе могу говорить все что угодно. Тем более уверен, решение о моем приеме в дружину уже принято самим капитаном, который видел бой и мнение сержанта уже не имеет значения.

— Не в бою? — О! Он наконец-то вышел из ступора, не прошло и минуты.

— Господин сержант, да, я дитя Богов. Да, я даже монах Уары. Но поверьте, я знаю даже меньше вашего. Но в одном уверен точно, без тех кто кладет свои жизни на борьбу с Бездной здесь и сейчас. — Мне бы стакан водички сейчас, а то в горле пересохло. — Кто бьется, что бы остановить её, без таких как Вы, мир был бы уже давно мертв. — В моих словах есть доля правды. — Так, что даже если Бездну победит в итоге какой-нибудь садовник, он сделает это только по тому, что такие как Вы дали ему время! — В его глаза возвращается огонь веры в то дело, которому он посвятил свою жизнь.

— Кх-м-м. — Сержант прочистил горло, он явно уже пришел в себя. — Ты хорошо показал себя на испытании. Капитан тебя отметил.

— Благодарю за честь! — Раз сержант предпочел сам завершить тему детей Богов, то я только рад этому.

— Маги пузырей за вон тем холмом. Подойди к любому из них и тебя переправят в Тадоси. Через час ты должен быть у замковых ворот, до этого свободен. — Короткий взмах рукой, показал мне, что разговор окончен.

Ваша вторичная характеристика «харизма» увеличена на 3.

Текущее значение характеристики «харизма»: 10.

Внимание вторичная характеристика «лидерство» 10. (9 (базовое значение интеллекта) + (харизма /10))

Вот и поговорили. Н-да. Что-то вообще не пойму, как повышается эта «харизма». Вроде и гайды читал и форумы, а все равно, единого мнения от чего же растет этот параметр так и не нашел.

Как и указал сержант, совсем не далеко от места боя за ближайшими холмами, расположилась группа магов. Которые и обеспечивали транспортировку дружинников с этого поля в столицу. Впрочем я уверен, что и доставили сюда основную массу дружинников именно маги пузырей. И только новичкам пришлось несколько часов петлять по лесам, болотам и холмам.

Так как я задержался на разговор с сержантом, то когда

подошел к месту стоянки пузырей, большинство дружинников уже улетело. Тем не менее мне пришлось минут пять простоять в спонтанной очереди, прежде чем получилось запихнуть себя в транспортный пузырь.

Сам полет до Тадоси занял всего семь минут, что ясно говорило о том, сержант с капралами водил нас перед боем кругами. Тьфу, в лицо скриптописателям, от меня лично. Жаль что только в мыслях, а то бы я с головы до ног заплевал бы этих «гениев» при реальной встрече. А может и чего хуже сотворил с ними. Чей извращенный ум придумывает такие истязания? Видимо очень не любят разработчики НТ, когда игроки движутся в обход тех путей что отмечены как рекомендуемые. Хотя, в других играх вообще запрещают все, что «не рекомендуемо». Так что моя злость пуста, наоборот, благодарить надо этих геймдизайнеров, что не поленились и создали эти обходные лазейки и «черные ходы» в игре. А то могли бы прописать: «гражданство с пятидесятого уровня», «служба в дружине с семидесятого» и точка, и ни шагу в сторону. Но нет, потрудились же. А то, что испытания которые надо пройти игроку, что бы обойти эти ограничения, то что их дали придумывать садисту, так в этом то же есть своя логика! Плыть против течения всегда не просто и тут просто реализуют это утверждение в программном коде.

По прибытию в Тадоси сверился с часами в интерфейсе. До указного сержантом времени оставалось еще почти три четверти часа. Можно было бы выполнить пару простеньких заданий, но по правде не хотелось ничего делать. Вообще ничего, даже вязать желания не было. Мысли в голове толпились, смешивались и мешали друг другу. Причем думалось обо всем сразу. Как-то: «а так ли я был неправ, вешая лапшу на уши сержанту?!»; «а как должно выглядеть дерево, чьи корни свяжут ткань мироздания?»; «и все же разработчики козлы!»; «интересно, а та юная эльфийка точно будет держать свой язычок между зубами?»… И еще десятки таких же поверхностных и совершенно сейчас не нужных размышлений, от которых трещит голова, а пользы нет ни малейшей.

И не смотря на то, что совсем недавно выходил в реал, я предпочел провести остаток времени до сбора офлайн, за одно и покушал. Это был правильный выбор. Переход в реальность и вкусная еда, привели мои мысли в порядок. Так что когда опять залогинился, то чувствовал себя вполне нормально.

Как только снежинки перестали кружить перед глазами, посмотрел на часы и отметив, что у меня осталось всего четыре игровых минуты, быстрым шагом направился к привратной

площади.

— Тот`Нхат! — Стоило мне приблизится к замковому мосту, как меня тут же окликнул один из стражников.

— Да!? — Это был Усквай, один из тех дружинников, с кем я успел познакомиться пока выполнял функции замкового почтальона.

— Проходи. — Приглашающий жест пройти по мосту внутрь замка. — Пройдешь в ворота, пересекаешь двор, увидишь здание справа. Это малый храм всех богов. Тебе туда.

— Но, сержант указал ждать на замковом дворе! — надо уточнить эту деталь, а то потом как припомнят не выполнение приказа. Оно мне надо нарваться на штрафные санкции по такой мелочи?

— Да. Была запланирована торжественная часть, по поводу нового набора в дружину. Сам барон должен был прочитать речь перед сроем. Но, вмешались срочные дела и барон убыл из замка полчаса назад. Так что торжественной части не будет. Подпишешь контракт, произнесешь клятву и добро пожаловать к нам! — Я ему нравился и при этих словах Усквай искренне улыбнулся.

— Спасибо! — Поклонился на прощание и направился туда куда он указал.

Баронский замок, представлял собой удачно вписанный в скальный выступ архитектурный ансамбль, в котором природный камень, почти незаметно для взора переходил в камень рукотворный. Правда данью этой архитектуре, было то, что внутреннее замковое пространство было сильно ограничено. К примеру вот на этом внутреннем дворе, на его плацу, если построить всю дружину, то пожалуй и место то не останеттся больше ни для чего и не для кого.

Храм всех богов это просто громкое наименование. По сути такие храмы это задние с молельной комнатой, где в подсобке хранятся походные алтари всех богов. Хочешь помолиться своему богу? Подходишь к настоятелю, называешь имя бога и настоятель выносит тебе походный алтарь, молись сколько хочешь и кому хочешь.

Не знаю, хорошо наличие такого храма в замке или все же это плохой для меня знак? Что это значит? То что барон равно толерантный ко всем богам или то, что он труслив и не может сделать свой выбор бога покровителя. Хотя может быть все проще. Замок вотчина дружины и этот храм может быть данью именно дружинникам. Да, наверно так и есть, а я в первых своих мыслях поторопился с выводами. Вряд ли сам барон ходит в этот храм, скорее он если и молится то делает это в ином месте.

Двери храма были открыты и я беспрепятственно зашел

внутрь. Храмовый зал был отлично освещен и моим глазам не потребовалось привыкать к перемене освещения, так что я сразу заметил, что пришел видимо последним. Так как тут уже присутствовали все остальные четырнадцать прошедших испытание. Все они стояли вдоль стен, оставив саму залу практически пустой. Около входа во внутренние помещения храма стоял замковый интендант и что-то живо обсуждал с седовласым эльфом в оранжевых одеяниях, который видимо являлся настоятелем храма.

Расслышать о чем Сикурс разговаривал с настоятелем, не получилась. Но так как все рекруты, стояли спокойно и не предпринимали никаких действий, то и я прислонился к стеночке и принялся ждать.

Ожидание было не долгим. Буквально через три минуты, настоятель и интендант отошли от дверей пропуская уже знакомого мне сержанта, который нес что-то вроде треножника с установленной на нем жаровней. Жрец тут же прервал свой диалог и принялся за установку походного алтаря. Насколько я успел заметить на жаровне было закреплено металлическое клеймо. А это значит это алтарь Валы, богини клятв. Получается простым контрактом все не ограничится? Тогда я в щекотливом положении оказался. Я как монах Уары могу клясться только Её именем, ведь по сути я Её слуга.

— Прочти, прежде чем подписывать.

Пока я витал в своих мыслях, подошел интендант и раздал нам свитки с контрактами.

Развернул контракт и вчитался. По сути все как и ожидал. Типовой договор на воинскую службу. Меня все в нем устраивало. Как то: обязательно находится в распоряжении командования не менее двенадцати часов в сутки. А так же обязательная явка на срочные сборы, при не явке штрафы по деньгам и репутации. Пункту о зарплате я вообще не уделил времени, дружинникам моего уровня платили крохи. Задерживаться на службе, что бы размер оплаты стал поистине важным не собирался. Единственное что было и правда важно это контрактные сроки и штрафы за расторжение договора. Сразу указал, что желаю служить пока не наберу пять уровней. Это была стандартно минимальная возможность. А прочтя штрафы понял, что если я по каким причинам решу в одностороннем порядке покинуть дружину Та ос Даро, то мне лучше навсегда забыть о троне Та на Ру. Ибо не только огромные репутационные и финансовые потери, но и статус мой на плоскогорье менялся приобретая наименование «дезертира». А с таким статусом не то что трона, а и гражданство то не дадут. Не смотря на такие жесткие условия

разрыва, я не задумываясь приложил палец к краю пергамента, прямо под тем местом где был указан мой ник.

> Вы желаете заключить контракт на воинскую службу с дружиной баронства Та ос Даро. Срок контракта с двадцать пятого по тридцатый уровень вашего персонажа.
>
> Принять: Да/Нет.

Да.

> Внимание, вы заключили контракт на воинскую службу с дружиной баронства Та ос Даро.

— Легкой службы тебе ТоТ! — Тут же хлопнул меня по плечу Сикурс. — Я и правда рад, что ты прошел испытание. — Тут он подмигнул и добавил. — И как до меня дошли слухи, именно тебя я должен благодарить за то, что теперь стреломет на восточной башне, будет метать не простые копья, а огненные.

Не понимающе смотрю на интенданта, я то вообще тут причем? Увидев моё удивление, Сикурс продолжает.

— Такой чистый камень Бездны, нужного нам размера, как добыла дружина в сегодняшнем бою, такие камни огромная редкость. Если бы «щенков» Карскараса добивали бы дружинники хотя бы на пять уровней старше этих «щенков», то камень самое лучшее был бы синим.

Вот и еще одна загадка решилась. А именно: почему все дружинники не помогали нам убивать Тоса у которого был двадцать шестой уровень. Ведь самый младший дружинник был как минимум сорокового левела. И вмешайся они, награда за рейд была бы меньше. А то, что рекруты могли погибнуть, так на то и испытание. Вот вроде такой подход должен у меня был вызвать возмущение, но ничего подобного не происходит, я просто ставлю зарубку себе на память, что это жестокий фентезийный мир, а не детская сказочка. И забывать об этом факте очень не желательно!

Остальные рекруты, прочитав контракты выстроились к алтарю. А мне чего делать? Странно, я уже числюсь в дружине без каких либо клятв. Почему?

— Пойдем, покажу тебе твое место в казарме. — Взяв меня под локоток, Сикурс направился к выходу из храма. — Я настоятеля уведомил, что один из рекрутов монах Уары и тебе клятва не обязательна. Он согласился, что это было бы… — Тут интендант покрутил пальцем перед собой, вспоминая точную фразу: — О! «Конфликт интересов»! Вот как он это назвал. Надо

запомнить, хорошая фраза, бюрократическая такая, как мне нравится. Люблю такие фразочки, можно сказать даже коллекционирую их! — И тут он улыбнулся. Причем такой улыбкой, что мне стало понятно, эта его суровость и чопорность не более чем маска, за которой скрывается отличный лицедей с хорошим чувством юмора.

Казарма оказалась прямо напротив храма и не представляла из себя ничего особенного. Если честно я думал, что дизайнеры придумают что-то особенное при проектировании казарм для расы высоких эльфов, но увы, тут меня ждало разочарование. Узкие проходы и койки, койки, койки… Ах да, еще тумбочки рядом с койками.

— Я понимаю, что сыновьям Богов, спальное место не нужно. — Пожимает плечами Сикурс. — Но положено, значит положено, так что вот твоя койка.

Койка как койка обычная, седьмая в правом ряду от выхода, постельное белье свернуто и положено у изголовья.

— Устраивайся, и жди распоряжений от сержанта. Казарму не покидай, а я пойду, нужно за остальными новичками проследить.

— Спасибо, господин интендант.

— Да, не за что ТоТ, не за что. — Проговорил он, уже направляясь к выходу.

Уселся на койку. Ну вот, очередная часть плана выполнена!

Встал и застелил постель. И фиолетово, что я тут спать не буду, моё спальное место должно выглядеть опрятно и соответсвующе статусу дружинника. Тумбочку проигнорировал, у меня есть банковская ячейка которая всяко надежнее.

Э-э-э-эх! Здравствуй служба!

Через три игровых дня моё бодрое настроение кардинальным образом изменилось. Теперь я отчетливо понимал, почему воинская служба так мало популярна среди игроков. Банально нечем заняться! И если обычных рекрутов сержанты и капралы гоняли в хвост и гриву, сгоняя с тех по семь потов. То мной по сути никто не занимался! Да-да. А толку заставлять меня бегать или подтягиваться, да даже отжиматься и то толку не будет от этих занятий. Единственное в чем я участвовал вместе с остальными новенькими, так это в занятиях по строевой подготовке. И честно скажу, это настолько нудное занятие, что лучше бы его вообще не было! А самое противное, что опыт за эти занятия был мизерным. Только и оставалось, что набивать себе кулаки о камни.

Так, что когда меня после сегодняшнего утреннего часа посвященному шагистике, отправили прибыть в распоряжение

интенданта, я даже обрадовался. Хоть какое-то разнообразие. «На воле» за эти три дня я бы давно был тридцатым уровнем, а тут за три!!! дня, едва апнулся на двадцать шестой и это с учетом того, что его и так почти взял в том бою со «щенками». Беда!

— А! ТоТ! Проходи, рад тебя видеть.

— Прибыл в ваше распоряжение, господин интендант!

— Не ори так, не люблю. — Сикеурс поморщился от моего крика. — Лучше скажи, ты в «го» играешь?

Вот странно, шахматы эльфы не уважают вообще, что лесные, что высокие. В шашки еще могут сыграть. Но в «го» они можно сказать влюблены.

— Я не очень сильный игрок в «го», господин интендант.

— Что ж. — Мои слова его явно расстроили. — Но раз ты все равно ко мне приписан теперь, то вот возьми.

— Да? — Беру толстую пачку писем из его рук.

— Ты же до того как поступил в дружину неплохо поработал курьером, как я помню.

— Так точно!

— Ну вот значит уже смекнул, чем тебе придется заняться.

— Да. — Моё настроение упало ниже плинтуса.

— Ну вот и хорошо. Тут девять писем, на доставку всех их у тебя два часа. — Сказав это он выложил на стол несколько серебряных монет. — Возьми, это тебе на транспортные расходы.

Послушно, сгреб деньги себе в кошель.

— Ну что стоим! Выполнять!

У-у-ух! Не думал, что он так орать умеет! Меня аж вынесло за дверь.

> *Получен квест: «Доставка девяти замковых писем». Временное ограничение: два часа на выполнение. Награда зависит от сроков выполнения. Штраф за невыполнение, минус к репутации в Та ос Даро.*

Нет, наверно где-нибудь в приграничьи или в конфликтной зоне воинская служба протекает как-то бодрее и веселее, возможно. Но в Та ос Даро, скука! Ведь все баронство по сути ясли для игроков, самый большой уровень локаций тут всего сороковой. И конечно тут максимально безопасно, что бы начинающие игроки смогли плавно влиться в игру. И мне придется, опять работать курьером! Зато хоть зачли как квест! И то радость, значит опыт дадут. Правда так как я теперь на службе, то выполнять я эти задания буду совершенно без денежной награды. Хорошо хоть, расходы на пузыри компенсируют.

Рассортировал письма, отметил на карте лучший маршрут. Два часа хватает за глаза.

Так и потекла моя служба в замке барона.

Утром шагистика.

Потом разноска писем. За которую давали опыта примерно в четверть от того, выполняй я не на службе! Просто кидалово какое-то.

Полуденное построение.

За которым опять беготня в режиме бесплатного курьера при интенданте.

Вечернее построение с шагистикой.

Личное время. Причем в это личное время я не мог выполнять никаких квестов и мне вообще не начислялся опыт!!!

Да, обходной путь: поступить в дружину, а потом в свободное от службы время, качнуть пять уровней за сутки и отвязаться таким образом от службы, закрыв контракт — провалился.

Хоть навыки в профессиях можно было повышать, и то хорошо.

Что бы набрать двадцать седьмой уровень, мне потребовалось три дня работать на побегушках у Сикурса. И это хорошо, что еще так дело обернулось. Служи я как все НПС рекруты, то максимум что бы набрал это тысячу опыта! Как же я упустил эти детали, при составлении своего плана? Посчитал, что пять уровней и все контракт завершен, это так быстро, что не стоит углубляться в детали. Время показало, что я был недопустимо наивен.

Об этом я думал, летя в очередном пузыре и распределяя умения на двадцать седьмой уровень. Новых танковых ударов не было, так что я не раздумывая вложился в уже знакомое «Укрощение стихий». Еще раз перечитал бонус от способности «Бегун», которую взял уровнем ранее на двадцать шестом.

> *Способность «Бегун». Минимальные требования: уровень от двадцать пятого и показатель ловкости не менее девяти.*
>
> *Данная способность ускоряет бег персонажа на десять процентов.*

Все же, не зря я её выбрал. Чем быстрее я сокращу дистанцию до цели, тем быстрее смогу навязать ближний бой. Что очень полезно в ПВП, да и при танковании может очень сильно пригодится. Ну и как бонус, в случае опасности бывает так, что чем быстрее ты бежишь, тем выше шанс на выживание.

Посмотрел характеристики на двадцать седьмой уровень:

Ник: Тот`Нхат
Раса: Высокий эльф.
Дорога: Путь духа.

Класс: монах.

Божество покровитель: Уара.

Уровень: 27

Базовые Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 10. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 6. Выносливость: 10

Вторичные характеристики: Лидерство: 10 (значение интеллекта + харизма/10), Харизма: 10.

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)

«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)

«Течение Духа» (-1 к затратам духа)

«Красота души» (+1 к мудрости, учтено в статах)

«Ловкач» (+1 к ловкости, учтено в статах)

«Силач» (+1 к силе учтено в статах)

«Быстрый дух»(-1 к времени откатов умений основанных на духе, минус 10 % к вероятности крита)

Бегун (+10 % к скорости бега).

«Малый спутник»

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 62–64 ((5–6 +27/ +1 за уровень, только рукопашникам)+50 % от базовых хар-к + 30 % достижение «Бронзовый кулак»)

Вероятность уклонения: + 40 %

Вероятность критического урона: — 25 %.

Скорость передвижения: + 35 % (сумма всех модификаторов + «Бегун»)

*Количество духа: 251 ((25+5*9+6*21) +28 % от «Травника»)*

*Количество единиц здоровья: 281 ((9*5+9*3+10*24)-10 %)*

Бонус к способностям, основанным на духе: +3 % (расовый бонус)

Модификатор ускорения регенерации духа: 25 %

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 10 %

Игнорирование урона магии огня: 20 %

Игнорирование урона магии воды: 20 %

Игнорирование урона магии воздуха: 20 %

Игнорирование урона магии земли: 20 %

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

Время нахождения под вредоносными воздействиями: — 75 %

Умения: «Удар духа» ранг 20
«Щит стихий Уары» ранг 1
«Укрощение стихий» ранг 7
Профессии: «Травник» умение: 28 (23 + 5 бонусных)
«Вязание» умение: 37

А, что! Не плохо пока все получается. И то, что служба оказалась намного более долгой, по большому счету вообще ничего не меняет в моих планах. Зато прокачал профы и добился достижения «Бронзовый кулак». На это все равно когда-нибудь пришлось бы тратить время, так почему бы и не сейчас, раз выпала такая возможность.

Прошла еще неделя моей службы. Опыт за почтовые задания стал вовсе крошечным. Можно сказать, что его почти не начисляли. Так, что я радовался когда меня отправляли забрать отчеты у егерей, за эти задания награда была чуть повыше.

За эту неделю, я перезнакомился со всеми дружинниками, что квартировали в замке. Только вот толку от этого не было, времени с кем-то познакомится поближе и наладить связи на будущее, не было. То они заняты своей службой, то я как белка в колесе ношусь по всему баронству. И еще я заметил, что служба у дружинников пятьдесят и выше уровня, совсем не та что у тех кто ниже уровнем. Они считались полноценными дружинниками и выполняли разные функции, как то: городской стражи, патрулирования дорог, гарнизонная служба в фортах, противостояние малым прорывам Бездны и прочее и прочее. А вот те, кто не имел заветного полусотенного левела, они почти все время проводили в тренировках. Видимо по этой причине и не рекомендовалось игрокам ниже 50-го поступать в дружину. Скучно, банально скучно и в уровнях почти не растешь.

— Вот отчет из Тагарны. — Выполнив очередное задание, передаю запечатанную тетрадь интенданту.

— Угу. Положи на стол. — Сикурс что-то увлеченно записывал в толстенную книгу и почти не реагировал на внешние раздражители.

— Я свободен? — Не увидев привычной стопки писем, что обычно лежит в углу стола и требует срочной доставки, поинтересовался я.

— А?! — Оторвавшись, от писанины, интендант сфокусировал на мне взгляд. — Нет, не свободен! Благородный эв`Тайкэ желает, что бы ты присоединился к его отряду.

Вот так новость. С чего вдруг один из лейтенантов дружины,

правая рука капитана, благородный эвалли Тайкэ до Парс, получивший рыцарское звание от самого герцога Та ло Ра, за неустанную борьбу с Бездной, с чего это он желает меня видеть?

— Где сейчас находится лейтенант?

— Сбор его отряда в домене Бисалэт, что на востоке, через треть часа.

— Господин интендант, разрешите выполнять?!

— Да, да… Разрешаю. — И он тут же уткнулся в свой гроссбух.

Я пулей вылетел от интенданта. Вау! Неужели приключение?! Неужели конец рутине!? К транспортному пузырю, что отвезет меня в Бисалэт, бежал разве, что не вприпрыжку. Одна мыль была в голове, главное успеть за двадцать минут. И успел, почти впритык.

— Ага вот и ты! — Едва я выбрался из воздушного пузыря, как ко мне кинулся капрал Тольеж, личный адъютант лейтенанта.

— Дружинник ТоТ`Нхат прибыл в распоря…

— Бегом за мной, считай, что доложился. — Не дав мне отчитаться по уставу, капрал устремляется куда-то в лес.

Бисалэт оказался лесным доменом и единственная станция пузырей располагалась в его центре, прямо в торговом лагере закупщиков шкур. Только вот от лагеря этого, почти ничего не осталось, вместо опрятных прилавков и парочки небольших складов, по всей поляне валялись какие-то обломки, да разорванные на мелкие части шкуры. А еще кругом эти характерные пятна на траве, пятна крови. Сглотнул комок в горле.

Домен Бисалэт имеет уровень двадцать, то есть мобы тут водятся плюс/минус три уровня от левела домена, а НПС торговцы ниже сорокового в нашем баронстве не бывают. Кто же их так? Массовое нападение SK? Но тогда почему, кругом разорванные шкуры? Не станут игроки тратить время на то, что бы в клочья рвать десятки шкур.

Прорыв Бездны? Из тех, что возникают неожиданно? Очень похоже именно на это, но что-то не сходится. Будь так, то зачем тут я? Какая от меня помощь в устранении этого прорыва. Да и случись такое, в замке была бы объявлена тревога и вся дружина поставлена на уши. Неужели война или диверсия другого государства?

Все путало то, что хоть Тольеж и торопился, но он не выглядел напуганным или чем-то всерьез озабоченным. А у него уровень шестьдесят пятый. Это значит, что или угроза уже миновала или эта угроза намного более низкого уровня и он не

беспокоится.

Благородного мы нашли на каменистой опушке. Эв`Тайкэ стоял рядом со своим конем и что-то выслушивал от чародея в пестрой мантии. Такие мантии носят члены гильдии предсказателей, гильдии что конкурирует в своих пророчествах с астрологами. Капрал жестом привлек внимание лейтенанта и указал на меня. Рыцарь мимолетом окинул меня взглядом и жестом дал понять, что бы мы не мешали его разговору.

— Тольеж! — Как только предсказатель удалился, лейтенант подозвал капрала к себе. А капрал в свою очередь, не двусмыслено ткнув меня в печень, дал понять, что бы я приблизился к рыцарю.

— Да, мой лейтенант!

— Привел его, как я вижу. — Меня он совершенно игнорировал. А моя попытка открыть рот и доложить о прибытии, был прервана красноречивым взмахом открытой ладони. — В остальном как?

— К каждому прорицателю выделено по тройке дружинников. Группы разошлись спиралями от разрушенного торгового поста, как вы и приказали!

— Прорицатели успокоились после того как им выделили охрану?

— Да, господин лейтенант.

— Впрочем их можно понять, они слабы и их волнение естественно. Большинство из них едва достигло тридцатого уровня. — Будто разговаривая сам с собой, произнес эвалли. — Тольеж на тебе постоянная проверка групп.

— Слушаюсь! — Тот час торопливым шагом капрал покинул опушку, оставим меня наедине с рыцарем.

— Так, теперь ты. — Легко запрыгнув на своего белогривого маунта, обратился ко мне лейтенант. — Два правила: держись рядом и молчи. Понял?

Я хотел проорать: «Так точно!». Но тут до меня дошло, что это будет противоречить приказу, поэтому закрыл рот и просто кивнул.

— Молодец. — Удовлетворенно кивнул эв`Тайкэ.

Хорошо, что рыцарь не пустил своего коня в галоп, а то выполнение его приказа, стало бы для меня невозможным. Он тихонько тронул поводья и конь неторопливо побрел в лес. Я же следуя указанию, старался держаться рядом, но немного позади, что бы не мешаться под копытами.

Через три минуты этого неторопливого променада, мы догнали того самого мага в пестрых одеждах, что недавно говорил с рыцарем. Не знаю о каких слабых прорицателях

упоминал эвалли, у этого был девяносто восьмой уровень и слабым явно не являлся, даже на фоне рыцаря.

— Решили все же не оставлять меня одного? — Обратился к всаднику маг. — Разве я вам еще не надоел за сегодня?

— Как вы могли подумать, что ваше общество могло мне наскучить? — Делано обиделся рыцарь.

— И правда, что это я. — Не весело усмехнулся прорицатель. — Я смотрю вы привели с собой одного из тех кого называют сыновьями Богов? Вы верите слухам?

— Я попробую, поверить даже адским тварям, если они предложат мне не платить дополнительные четыре тысячи золотых верховным жрецам!

— Что же вы их так не любите то?

— Кто я? О нет, что вы. Я их люблю. — Тут же оправдывается рыцарь. — Только вот…

— Деньги вы любите больше, да!? — Завершает за эвалли маг.

— Спешу напомнить вам, что я пекусь не о своих финансах, а о благе своего господина! — Взгляд которым прорицатель одарил лейтенанта, тому явно не понравился и он поспешил уточнить, что речь идет не о его деньгах, а о золоте барона. — Все же такие затраты, они… — Он недолго подбирал подходящее слово. — Они… Существенны!

— Думаете он справится? — Кивок мага в мою сторону.

— Сперва найти надо. — Не желая отвечать на данный вопрос, переводит тему рыцарь.

— Это да, сперва надо найти. — Уходя в свои мысли пробормотал прорицатель.

Так их беседа и увяла. Дальше наша группа бродила по лесу домена Бисалэт в полном молчании. А я думал, о чем же говорила эта пара, но ничего путного на ум не шло. Если бы я знал, с помощью чего могу сэкономить баронству четыре тысячи золотых, то давно бы устроил прибыльный бизнес, на этом знании. Но, увы, я тонул в полном неведении.

Внезапно из кустов, что росли в пяти шагах правее, вырвалась стремительная тень, что распласталась в прыжке, нацеленном на моё горло. От неожиданности, даже предпринять ничего не успел, но спасла десятка в ловкости, зверь промахнулся. Промахнулся и тут же был уничтожен. Причем не успело атакующего проткнуть рыцарское копье, как тут же в него прилетел разряд молнии от прорицателя.

Прежде чем мертвая туша упала под ноги рыцарского коня, я успел только прочитать описание нападавшего.

Проклятый Бездной серый гекон. Уровень сорок один.

То есть я ошибся, не зверь, а ящерка. Только вот от тех геконов, что уже видел в мире Трона, этот отличался кардинально! Ранее виденные были мелкими, самые большие длинной с палец. Да и зубов не видно было у них. Эта же тварь, геконом была только по названию. А так, метра три в длину и весом под сотню килограмм, да и пасть полна зубов не сильно уступающих акульим. И еще прыгает на несколько метров, опасный противник. Я не обольщался, не будь рядом эвалли или мага, быть мне мертвым и никакие игноры бы не спасли, слишком велика разница в уровнях, между мной и нападавшим.

— Два, два? Ваше копье вроде чуть чуть опередило мою молнию, не так ли? — Тут же оживился прорицатель.

— Да. Но вы лучше бы не играли, в придуманные вами игры, а искали источник, что порождает этих тварей! — Огрызнулся на него эвалли.

Маг тут же замолчал. Кажется мне стало понятно происходящее.

Запрос в библиотеку: «Проклятые бездной существа».

Не всегда Бездна приходит в наш мир, образуя разломы. Не всегда её проникновение сопровождается нападением Тварей. Бывает и иначе. Бывает Бездна рядом, но не способна порвать ткань мироздания. И тогда в нашей реальности рождаются Проклятые Бездной кристаллы — мадены. Их сложно найти, но они опасны. Опасны не для разумных, а для зверей и растений. Проклятые кристаллы меняют их, создавая из мирных созданий — чудовищ, смысл существования которых — убивать тех, кто не проклят!

Запрос в библиотеку: «Проклятые кристалл Бездны»…

Из приведенной статьи удалось многое узнать. Я и раньше слышал о таком феномене, но не уделил время на его изучение. Мир Трона слишком велик, что бы знать о нем все и очень многое, что не касалось моего плана, я пропускал, читая очень поверхностно. Так вот, когда Бездна была рядом, но разрыва не происходило, то в игровой реальности образовывался Проклятый кристалл. Этот кристалл работал очень просто, проклинал самое слабое существо, которое находилось рядом и в результате этого проклятия слабое превращалось в монстра. Причем уровень этого

монстра был равен уровню самого Проклятого кристалла. Мадены разнились по уровню. И чем выше уровень, тем не только страшнее мутация вызванная проклятием, но и выше площадь, на которой действует это проклятье. К примеру для кристалла сорок первого уровня, радиус проклятья составлял пять сотен метров. Ах да, пока кристалл был не изолирован, то он все порождал и порождал монстров и те чудовища были точной копией, клоном того — самого первого. Получается, в данном случае не повезло какому-то гекону. Маден изменил его и уже не важно, что тот первоначальный гекон, скорее всего давно мертв, проклятый камень все равно продолжает порождать его копии.

Теперь понятно, кто разорил торговый пост. С учетом того, что проклятые твари обычно на десять процентов сильнее обычного моба такого же уровня, то торговцев сорокового уровня эти существа скорее всего вырезали довольно легко.

Пока мы ходили по лесу, я краем глаза почитывал форум, по данной тематике.

Оказалось, что такие Проклятые кристаллы, явление не сказать, что бы частое, но случается время от времени. Причем в половине случаев, когда уровень мадена был ниже уровня локации в которую он попадал, ничего страшного вообще не происходило. Ну порождал условный кристалл десятого уровня монстра того же левела в локации где бродят мобы уровня сотого. Так как живые существа мира Трона, на дух не переносят тварей Бездны, то такой монстрик жил не долго. И лишенный подпитки жертвами, маден через три месяца затухал и рассыпался в безвредную пыль. Но вот когда кристалл был выше или равен уровню локации, вот тогда начинались проблемы. Проклятый камень продолжал жить. Но и это было не так страшно. Оказывается эти Проклятые Бездной кристаллы ничего больше не делали, да, да они только меняли одно существо превращая его в чудовище и все, ну и клонировали его пока хватало энергии от жертв. Не распространяли темные эманации, не отравляли воздух или воду. По сути они только добавляли в локацию новых мобов, которые имели приставку к имени *«проклятый Бездной»* и которые нападали на всех и все. Да, такие чудовища не совпадали с уровнем локации, что часто приводило к гибели путешественников, торговцев и прочих разумных, которые заходили на территорию Проклятия и были уровнем ниже чем порожденные кристаллом твари.

Неприятная кстати ситуация. Идешь себе так на двадцать седьмом уровне, по локации двадцатого левела, чувствуешь себя в безопасности, и вдруг бац, а на тебя вот такая тварь, как этот гекон, нападает. И ладно игрок как я, мы можем возродится. А

НПС, вот те самые торговцы, они же умерли в игровом мире, умерли навсегда. Поэтому, такие Проклятия, владетели всегда стараются устранить как можно быстрее. Никому из баронов на своей территории такие проблемы не нужны. Основная сложность, в устранении данной напасти была в том, что найти этот кристалл было не простым делом. Точнее сказать, без помощи астрологов или прорицателей, искать такой кристалл можно неделями, так как внешне маден ничем не отличался от обычного камня.

Вот вроде, сколько могут продолжаться поиски чего-то несколькими группами эльфов в лесу, на площади менее квадратного километра, оказывается два часа не предел! Хотя, если подумать ничего удивительного в этом нет, нужно же проверить каждый камешек, не взирая на его размеры. А с учетом того, что почва тут каменистая, то данный поиск напоминал розыски небезызвестной иголки в стоге сена. Но все когда нибудь заканчивается, в том числе и посики.

Рыцарь и маг привычно вяло переругивались, больше скорее уже по привычке, так как за пару часов это занятие обоим уже опостылело. Но вот остановится и замолчать, пропустив подначку собеседника, ни один из них не мог, видимо считая, что тогда проиграет в словесной дуэли. Первое время меня занимало их слушать, но потом надоело и я больше читал форум, чем следил за их пикировкой.

Мадены. Информации о них было огромное количество. Нет не так, текста о них было безмерная масса. А вот информации почти нет. В основном слухи, легенды и прочее. По сути, читая эту лабуду я наверно провел время с еще меньшей пользой, чем вслушиваясь в переругивание высокого начальства рядом. Вот только люди так могут, посвятить вопросу десятки тем, написать сотни страниц, а по сути не выяснить ничего большего, чем то что описано в официальных игровых мануалах! Была у меня мысль, что все же данный вопрос обязательно кто-то из игроков изучал серьезно. Точнее даже уверенность в этом. Только вот, после всех этих поисков мне подумалось, что результат этих изысканий не выложен в открытый доступ. А значит надо будет, как-нибудь потом порыться во взломанных базах данный топ-гильдий. Но так как эти базы хранились на декстопе, то сделать это можно было только выйдя в реальность. То есть вопрос может и подождать.

— Меня вот занимает один вопрос, если позволите. — Обратился рыцарь к прорицателю.

Вот черт! Пять минут назад, они вроде замолчали и я понадеялся, что их перепалка завешена, но видимо ошибся.

— Ох, кто я такой, что бы ограничивать ваше любопытство, о

благородный эвалли! — По-шутовски поклонившись, ответил всаднику маг. — В чем ваш вопрос.

— А почему маги гильдии прорицателей никогда не участвуют в дуэлях? — Наверно эв`Тайкэ, таким образом хотел задеть мага, но судя по ответном задорному смеху просчитался.

— Понимаете, о всадник на красивом коне! — Излишне высокопарно, как плохой актер, продекларировал маг. — В половине случаев, когда нас вызывают на дуэли, мы все же соглашаемся. — Улыбка на лице эльфа в пестрых одеяниях уподобилась солнцу. — Только при нашем согласии на поединок, вызывающий обычно сразу приносит извинения и отказывается от вызова. Вы догадаетесь сами почему так происходит? Или предпочитаете, что бы я вам объяснил?

— Сам. — Поняв, что его переиграли эвалли наконец-то заткнулся. И слава всем богам за это!

А вообще, каким надо быть идиотом, что бы вызывать на дуэль прорицателя!? Ведь они легко могут предсказать результат этого боя, профессия так сказать обязывает! И конечно прорицатель откажется от дуэли, если в своих пророчествах увидит свой проигрыш. А вот если провидец согласился на бой, то явно полностью уверен в победе. Одно хорошо, их способности были ограничены в таких пророчествах очень жестко и распространялись только на дуэли один на один с участием самого прорицателя. Еще к разряду глупых вызовов на дуэль можно отнести вызов на бой астролога, и оставить за ним право на выбор места и времени. В обоих случаях исход поединка будет предопределен заранее, с учетом того, что вызвать на поединок можно только персонажа в пределах трех уровней от вашего.

Но тишина была не долгой, не успел я к ней привыкнуть, как не вдалеке в западном от нас направлении раздался призывный звук боевого рога.

— Нашли? — Прорицатель отбросил только что поднятый и так тщательно им разглядываемый булыжник, и обратился к рыцарю.

— Да. — Односложно ответил еще злящийся эвалли.

— Нам надо идти туда? — Маг указал в направлении откуда раздался зов рога.

— Вот еще. — Передернув плечами, отозвался всадник. — Сами принесут.

После этих слов эвалли потянулся к седельной сумке, достал от туда боевой рожок, щедро украшенный серебром и призывно прогудел в него, команду: «ко мне!». Ух сколько мне стоило усилий заучить все эти команды, которых в баронской дружине насчитывалось более трех десятков. Но пришлось зубрить, так как

капралы были очень настойчивы в своем желании вбить эту военную науку в головы новеньких. Именно за заучивание этих команд я и получил почти половину экспы до двадцать восьмого уровня.

Не прошло и пяти минут, как около нас собрались все поисковые группы. От одной из них отделился прорицатель тридцать четвертого уровня и передал, ничем не примечательный на вид, гранитный камушек в руки старшего мага. Проделав несколько пасов над находкой, эльф в оранжевом удовлетворенно кивнул.

— Это и правда маден. — Отчитался он перед эвалли, а затем обратился к своим подопечным. — Подойдите.

Затем, главный прорицатель составил из магов круг и попросил их взяться за руки. Начался какой-то ритуал, смысла которого я не понял. Но явно маги, что-то творили с Проклятым кристаллом. Заметил, что дружинники как-то поспешно покинули поляну, на которой началось магическое действо, и попрятались за ближайшими деревьями. Рядом с магами остались только рыцарь да я. Причем я бы предпочел, последовать примеру воинов, но приказ быть рядом с рыцарем еще не был отменен и выбора у меня не было. Единственное, что я сделал, это старался стоять так, что бы между кольцом магов и мной, находился эвалли на своем замечательном маунте.

Как я потом узнал, ничего страшного или опасного в проводимом ритале не было. По сути творимое магами было совершенно безопасно для кого бы то ни было. А поведение НПС дружинников было обусловлено тем, что местные жители относились к любому проявлению Бездны с изрядной долей суеверий. Зачастую приписывая её проявлениям сказочные и не существующие свойства и возможности.

— Все! — Разорвав круг, главный прорицатель подбросил, внешне ничем не поменявшийся в результате ритуала, камень в своей ладони. — Временно он безопасен. Теперь господин эвалли, мы с вашего позволения отбудем. — Маг низко поклонился рыцарю, а потом кинул кристалл ему в руки.

Поймав маден, эв`Тайкэ хотел выругаться, но не успел. Вокруг группы прорицателей поднялся магический вихрь и вся группа предсказателей растаяла в нем без следа. «Храмовый портал» догадался я, а ничего так живет гильдия прорицателей, свиток такого рода мгновенного перемещения, да еще на всю группу, стоил не дешево!

— Подойди! — Так как произнося это рыцарь смотрел на меня, то пришлось выполнять. Приблизился встав почти в плотную к коню и только для того, что бы. — Возьми.

В мою ладонь упал тот самый гранитный камень. Пригляделся.

«Проклятый Бездной кристалл» сорок первого уровня. Находится под заклинанием нейтрализации. Все вредные свойства мадена временно не активны. Срок действия нейтрализации: девятнадцать часов пятьдесят восемь минут двадцать две секунды.

Вопросительно поднимаю взгляд на эвалли.

— Избавишься от него. — Не терпящим возражения голосом, пригвоздил меня к месту эв`Тайкэ. — Это приказ! Как избавишься, доложись! При выполнении задания, законы Та на Ру не нарушать! С этим… — Тут он поморщился, поглядев на камень в моих руках. — В замке не появляться. Остальные за мной.

Не прошло и минуты, как на поляне я остался один на один с системной надписью:

Получено задание-приказ. «Избавиться от мадена». Срок выполнения: девятнадцать часов пятьдесят шесть минут и две секунды. Дополнительные условия: 1. Законы Та на Ру не нарушать. 2. Территорию баронства Та ос Даро не покидать.

Внимание: отказ от задания-приказа приведет к понижению репутации с баронством Та ос Даро на 1000 пунктов.

Внимание: невыполнение задания-приказа — исключение из дружины.

Награда: неизвестна.

А вот это то, что я называю: «толстым пушным зверем пришедшим с севера».

Мне ничего не остается, кроме как:

Принять.

Во что же я вляпался? Точнее сказать, надо срочно выяснить, в какое же дерьмо меня окунул этот гребанный НеПиСь на белом конике!

Вызвал игровую библиотеку и принялся изучать, как собственно избавляются от найденных маденов. Час времени потратил, что бы понять, вариантов всего два.

Первый: отдать маден в один из больших храмов. Где жрецы, за скромную, можно сказать символическую плату, очистят камень от проклятия Бездны. Размер этой символической платы,

равнялся уроню мадена умноженному на сто золотых. У меня не было в наличии четырех тысяч ста золотом. Так что данный способ отпадал.

Второй: этот вариант теоретически был очень легко организуем. Надо было всего навсего, отнести маден в какую-нибудь мало населенную локацию, уровней на десять выше и просто оставить там на три месяца.

Удивлялся простоте второго пункта не долго. Наверняка были какие-то подводные камни в решении этого вопроса. Так и оказалось. По законодательству Та на Ру, захоронение «проклятых камней Бездны» на территории государства и государств союзников категорически запрещалось.

Через два часа бесцельных блужданий по форумам, библиотекам и гайдам, я возвел очи к небу и заорал на весь лес:

— И как я это сделаю!!?

Едва это прокричал, как в голове как что-то щелкнуло. Не может же эвалли, требовать от рекрута услуги которая столько стоит! Да и прорицатель, что-то упоминал о том, что я дитя Богов. А не может ли это значить, что есть какой-то обходной путь в решении данного вопроса. Добавил в строку поиска запрос: «маден + дети Богов». Провел еще час и я понял, что обходной путь есть. Только вот никто не говорит какой. Так, пара намеков в одном месте, несколько упоминаний вскользь в другом, но ничего конкретного. Еще час и я знал, что в игре присутствует «черный рынок» избавления от маденов. Причем исполнители клятвенно уверяли, что при выполнении заказа никаких «черных захоронений» не устраивают. Занимались этим игроки гильдии «Гвардия фэйри», клана входящего в топ-100 мира Трона. «Гвардия фейри», очень кстати для меня, дислоцировались в Та на Ру. Отправил им письмо, с запросом о цене данной услуги. Через полчаса получил ответ: «1000 золотых». В сравнении с жрецами вообще по-божески, но все равно далеко за пределами моих финансовых возможностей. Что же делать то!?

«Гвардия фейри». Что-то смутно знакомое. «Гвардия фейри». Где-то я уже встречал это наименование. Но вот где!? Думай голова, думай, новую повязку куплю! Стоп! Именно на их форуме, я прочел как получить «Огнеборца» на десятом уровне. На их «закрытом форуме» прочитал! А это значит, что их сайт входит в число тех баз данных, которые для меня взломали «Анонимусы».

Выход!

И бегом к десктопу. Не следует забывать, что каждая минута в реальности равна трем в мире Трона! Так и есть, я не ошибся, внутренний форум «Гвардии фейри» был сохранен на моем

компьютере. Только бы я не просчитался в своих предположениях!

Через пятнадцать минут я с улыбкой откинулся на спинку кресла. Избавиться от мадена оказалось просто. Настолько просто, что даже не верилось. Надо было всего то положить проклятый кристалл в свою банковскую ячейку и через те же три месяца, маден рассыпался в прах. Конечно такой способ подходил только игрокам, но все равно как легко! Молодцы в этой гвардии, ищут нетривиальные пути. Интересно, много золота они уже успели наварить на этом бизнесе? Не думаю, что их монополия продлится долго, кто-то наверняка с течением времени догадается и повторит эксперимент и тогда их прибыль сильно упадет. Но пока на данном рынке «Гвардия фейри» были полными монополистами. Может по шантажировать их? Намекнуть, что знаю их секрет уничтожения маденов и готов его не выкладывать в сеть за определенную денежку. Пожалуй, не будь эта «Гвардия» дислоцирована в Та на Ру и не будь их состав почти на сто процентов из высоких эльфов, я так бы и поступил. Но подумав и все взвесив, решил отказаться от шантажа. А вдруг в будущем, на пути к трону мне потребуются их помощь. И очень сомневаюсь, что они эту помощь окажут тому, кто их когда-то шантажировал. Так что пока замнем эту тему. Хватит и того, что теперь я знаю как выполнить задание эв`Тайкэ!

Взглянул на таймер, понял, что запас времени есть и решил пока остаться в реальности. Покушать, поспать и сделать несколько домашних дел. Так и поступил, что бы через четыре часа реального времени, вновь лечь в капсулу и дать команду.

Вход!

Эх, снежинки вы мои снежинки. Не до вас сейчас, хотя я вам и рад!

Проявился в игре на той же каменистой поляне в Бисалэте. Правда, увы для меня, транспортное сообщение в домене было еще не восстановлено и пришлось идти пешком в ближайшую локацию, что бы там сесть в транспортный пузырь.

Прибыв в Тадоси сразу же отправился в банк. Надо сказать, что я немного нервничал, но ничего экстраординарного не произошло. Маден спокойно покинул мой инвентарь и переместился на хранение в мою личную банковскую ячейку. А теперь самое главное. Прокатит ли подобное «избавление» за выполнение квеста!?

Не смотря на то, что по счетчику времени, что отмечает время до окончания задания, у меня еще был временной запас, я решил поторопиться. А вдруг что? Пусть будет время на вторую

попытку. Правда не знаю, ч всем эта попытка будет состоять, но пусть будет хотя бы возможность. В крайнем случае попробую найти кредит на тысячу. Правда где я его найду пока не знаю, но… А что голову ломать и быстрым шагом пересек замковый мост.

— ТоТ! — Не успел я ступить на брусчатку центрального плаца, как меня тут же окликнул интендант. — Подойди ко мне!

— Да, господин Сикурс. — Я выполнил распоряжение и встал перед ним по стойке смирно.

— У меня для тебя есть очень срочное задание! — А что это он глаза то прячет? Узнал о том, каким квестом меня одарил эв`Тайкэ и чувствует себя виноватым, так как именно он послал меня к нему? Кто этих НПС поймет!

— Господин Сикурс. Я выполняю задание лейтенанта и никак не могу сейчас отвлекаться.

— Да!? — Ему не понравился мой ответ. Эльф немного побледнел, сжал кулаки. И с какой-то злостью приказал. — Не задерживаю. После завершения задания лейтенанта, прибыть ко мне немедленно!

— Так точно, господин интендант.

— Бегом!

Что это нашло на обычно добродушного Сикурса?

Не до его странного поведения сейчас. В голове бьется только одна мысль: «Примет ли завершение задания лейтенант или не примет?».

— Куда? — Тьфу ты, так задумался, что грудью налетел на стражу у ворот в донжон. Рядовым дружинникам вход в центральную башню замка, без приказа, был запрещен.

— Дружинник ТоТ`Нхат, прибыл по приказу лейтенанта эв`Тайкэ!

— Проходи! Лейтенант в зале второго этажа.

Взбежав по ступеням на первый пролет столкнулся прямо с искомым эльфом.

— Ты!? — Удивление эв`Тайке было не поддельным.

— Так точно, господин лейтенант. Прибыл отчитаться о выполнении полученного задания как и приказано!

— Проклятый камень, ты уже избавился от него!?

— Так точно! — Ну же, вот он момент истины!

— Молодец. — Лейтенант хлопнул меня по плечу.

Вы выполнили задание-приказ: «Избавиться от мадена».

Внимание: репутация с бароном Та ос Даро увеличена!

Внимание: вы получили 28-й уровень.

Внимание: вы получили 29-й уровень.

— А теперь иди отсюда! — Рыцарь развернул меня к выходу из башни и подтолкнул к выходу.

Я покинул донжон окрыленным. Ну ничего себе зачли все же задание! Интересно, я теперь могу взять маден из ячейки и бросить где-нибудь, и вновь получить задание на него? Облизнулся от открывшихся перспектив. Ведь мало того, что мне дали столько экспы, что хватило больше чем на два уровня, так еще и репутация повысилась с самим бароном! А это очень дорого стоит! Занимательная мысль, занимательная. Но останавливает меня то, что если обман раскроется, то мне крышка и все планы о троне Та на Ру можно спускать в унитаз. Взвесил прибыли и риски. Ну его эту прибыль, возможные потери я счел чрезмерными. Так что пусть этот «проклятый кристалл Бездны», спокойно лежит в банковской ячейке, что бы через три месяца превратиться в пыль.

— ТоТ! Ты куда!?

Вот жешь! Так задумался, что прошел буквально в паре шагов от интенданта и проигнорировал его!

— Задумался и отвлекся, господин интендант! — Вытянулся во фрунт и проорал, выкатив глаза. — Больше не повторится, господин интендант! Готов понести наказание, господин интендант!

— Не ори. — Морщится Сикурс. Что-то он сегодня как-то не в духе. Не помню его таким раздраженным и на что-то злым. — Надо срочно доставить пакет на форпост в домене Пальийон! А кроме тебя нет никого свободного. — Он протягивает мне типовой конверт, в котором запечатана какая-то небольшая вещь.

В этом нет ничего необычного. Я часто доставлял в таких пакетах какие-либо мелкие артефакты для егерей на отдаленных постах. Так что спокойно беру этот конверт и перемещаю его в инвентарь.

— В Пальийоне нет своей станции пузырей, так что доберешься через соседний домен. Понятно?

— Так точно! Разрешите выполнять!

— Беги, уже все сроки сорваны.

Бежать так бежать, мне не трудно. Пробегая по мосту оглянулся и увидел, что Сикурс как-то странно на меня смотрит. С каким-то непонятным для меня сочувствием. Тьфу, что я думаю о его настроении? Настроение господина интенданта, это проблема самого господина интенданта! Взглянул на шкалу опыта и облизнулся! До заветного тридцатого мне оставалось всего сто экспы! А это значит, что выполнив это задание, я апнусь

и прощай служба!

Пока летел в транспортном пузыре выбрал новую способность «Стремительный дух» и распределил характеристики.

Способность «Стремительный дух». Снижает время откатов умений основанных на духе на полсекунды. Имеет отрицательный эффект. Данная способность снижает вероятность нанесения вами критического урона на 5 %.

Ник: Тот`Нхат

Раса: Высокий эльф.

Дорога: Путь духа.

Класс: монах.

Божество покровитель: Уара.

Уровень: 29

Базовые Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 10. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 6. Выносливость: 10

Вторичные характеристики: Лидерство:10 (значение интеллекта + харизма/10), Харизма: 10.

Врожденная способность: Мастер уклонения.

Приобретенные способности: «Умник» (+1 к интеллекту, учтено в статах)

«Здоровяк» (+1 к выносливости, учтено в статах)

«Течение Духа» (-1 к затратам духа)

«Красота души» (+1 к мудрости, учтено в статах)

«Ловкач» (+1 к ловкости, учтено в статах)

«Силач» (+1 к силе учтено в статах)

«Быстрый дух»(-1сек. к времени откатов умений основанных на духе, минус 10 % к вероятности крита)

Бегун (+10 % к скорости бега).

«Стремительный дух» (-0,5 сек. к времени откатов умений основанных на духе, минус 5 % к вероятности крита)

«Малый спутник»

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 66–68 ((5–6 +29/ +1 за уровень, только рукопашникам)+50 % от базовых хар-к + 30 % достижение «Бронзовый кулак»)

Вероятность уклонения: + 40 %

Вероятность критического урона: — 30 %.

Скорость передвижения: + 35 % (сумма всех модификаторов + «Бегун»)

*Количество духа: 214 ((25+5*9+6*23) +31 % от*

«Травника»)

*Количество единиц здоровья: 299 ((9*5+9*3+10*26)-10 %)*

Бонус к способностям, основанным на духе: +3 % (расовый бонус)

Модификатор ускорения регенерации духа: 25 %

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 10 %

Игнорирование урона магии огня: 20 %

Игнорирование урона магии воды: 20 %

Игнорирование урона магии воздуха: 20 %

Игнорирование урона магии земли: 20 %

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

Время нахождения под вредоносными воздействиями: — 75 %

Умения: «Удар духа» ранг 20

«Щит стихий Уары» ранг 1

«Укрощение стихий» ранг 9

Профессии: «Травник» умение: 31 (26+5 бонусных)

«Вязание» умение: 41

Настроение было таким замечательным, что выйдя из пузыря в локации Соколиный утес, что соседствовала с Пальийоном, побежал к нужному мне форпосту вприпрыжку. Мало того, что прыгал как лесной кролик, так еще и напевал что-то радостное. Через десять минут такого бега, по правую руку показалось место возрождения локации Пальийон, а значит до форпоста остался какой-то километр!

Скоро, скоро, я покину эту дружину! На радостях закричал:

— У-е-е-е-е!!!

Но вместо эха, вдруг по ушам ударил мощный раскат грома.

В глазах потемнело.

Рядом со мной, от попадания мощного разряда, раскололась столетняя сосна.

А следующий удар молнии мгновенно испепелил моего персонажа.

Вам нанесен урон: 2800 единиц. Текущее значение здоровья 0.

Кровавые снежинки затемняют интерфейс.

Пять секунд и я стою возрожденный в точке респауна Пальийона.

Стою и неверяще смотрю на открытый лог, и последнюю надпись выделенную красным:

Вы убиты неигровым персонажем леди Софаласи ло Ра!

Конец первой книги.

notes

Примечания

игроки, начавшие заново другим персонажем

2

сработало

З

дот — заклинание/способность, что наносит повреждение растянутое во времени

высокоуровневых локациях

5

священное дерево эльфов

6

Все вместе СКG или «Объединенная космическая корпорация»

мастер элф.

стартовым локациям, предназначенным для игры новичков

9

страж-элф

формула перевода численных модификаторов в процентные: увеличение вероятности = величина модификатора деленная на уровень противника игрока.

11

дядя элф

12

Примерный перевод: умеющий держать агрессию монстров на себе и к тому же живучий персонаж ищет в напарники персонажа с навыками нанесения урона на расстоянии для создания группы в числе двух человек, для похода по групповым заданиям.

много относительно слабых мобов

персонажи с заклинаниями? бьющими по местности

15

Справка:

Комплект одеяния монаха в НТ состоит из 5 предметов:

коломо — верхняя накидка/куртка монаха.

шата — рубаха монаха

вуо — монашеский пояс

сабонг — юбка или шаровары монаха.

ними — накидка, что-то вроде плаща, который в обычное время, вне церемоний, носят свернутой в рулон и обернув вокруг тела. При плохой погоде она работает как плащ палатка

Остальная амуниция не является частью комплекта.

Уникальный предмет класса монах — четки.

16

от SK — Sapien Killer, убийца разумных, термин для убийц НПС

в данном случае питомец

18

ездовое животное

(HoT) om «Heal on Time»

в данном случае копьем называется отряд.

личную дружину

персонажа который страхует основного танка и готов в любой момент его заменить

23

гибель

на перезарядке, иначе КД

время между применением скилов

фармингом обычно называют сбор ресурсов, ограниченных по количеству в единицу времени

выпадает

от слова лут